
SOFT TODAY
1. ÅRGANG, NUMMER 5, MAJ 1989, KR. 18,85
DANMARKS STØRSTE HJEMME-DATA AVIS
Masser af dybde-anmeldelser:
MASSER AF TOPSPIL
Side 16
HUKOMMELSE SOM 1000 AMIGAER
Side 11
ET MARKED I FORANDRING
Side 24
Bag kulisserne:
NYT SPIL-FIRMA PÅ VEJ FREM
Side 4
MASSER AF TIPS OG POKES
Side 28
5

SOFT TODAY mener...
Hvor er computerne blevet af?

Computer-revolution eller ej, så er fakta stadig, at der er lang, lang vej endnu før datamaskinen bliver en lige så vigtig del af danske hjem som telefonen, køleskabet eller TV'et.

6-7 år efter "mikro-revolutionen" er det nemlig fakta, at 9 ud 10 danske hjem endnu ikke har en computer stående. Og det bekymrer mange, ikke mindst datafans, der skriver til os med breve som dette:

"- Kære redaktion. Jeg købte en computer for næsten 8 år siden, og hvis nogen på det tidspunkt havde forsøgt at bilde mig ind, at man i 1989 stadig ikke ville have datamaskiner i alle hjem, ville jeg ikke have troet dem. Men alligevel er der i dag mange af mine venner og min familie og også adskillige kolleger, der endnu ikke har en hjemmecomputer (eller en PC derhjemme). Hvad er der galt med menneskeheden? Hvorfor er disse vidundermaskiner ikke lige så almindelige som stereoanlæg?"

Breve som dette er ikke svære at besvare. For selvom maskinerne er blevet så billige at alle har råd til dem, er det ikke nok, at prisen er lav. Folk skal også have noget at bruge computerne til prisen alene kan ikke sælge maskiner.

Fra starten er computere blevet markedsført helt forkert. Hovedparten af den danske befolkning har ikke noget dybfølt behov for at spille rumspil, så da computere kom frem, fortalte fabrikanterne også folk via stort opsatte annoncer alt om, hvordan man med en computer kunne lære spansk, gemme alle sine opskrifter på diskette og holde checkregnskab.

Det fik desværre ikke Hansen og Jensen til at styrte ud og bruge tusindvis af kroner på disse fantastiske apparater. Hvorfor skulle de forøvrigt også det? Det var jo svært nok i forvejen at holde styr på sit check-regnskab med en 5-kroners kuglepen og en 50-kroners lommeregner...

Hackere har også været med til at skræmme folk væk fra computere. De har givet branchen et lidt mystisk skær, lidt henad en undergrunds-aktivitet for een bestemt type mennesker og ikke "mainstream" som for eksempel fodbold: En harmløs ting, alle kan deltage i uden af den grund at blive stemplet som en speciel type.

Indtil datamaskiner kan bruges til noget HELE Danmark kan se fornuft i - som for eksempel et udbygget, brugbart og billigt Tledata - indtil da er der ikke stor sandsynlighed for, at mikrorevolutionen vil tage fart...

SOFT TODAY

DANMARKS STØRSTE OM HJEMMEDATA

Ansvarshavende udgiver:
Klaus Nordfeld

Chefredaktør:
Rasmus Kirkegård Kristiansen

Redaktion:
Sven Bilen, Christian Martensen, Lars Merland

Medarbejdere:
Flemming Trapp, Lars Jørgensen, Nikolaj Hansen, Morten Strunge Nielsen, Henrik Ipsen, Christian Due, Kristian Vangsgaard, Lars Svendsen, Hanne Kristiansen, Søren Dahl Nielsen

FORLAGET AUDIO A/S
St Kongensgade 72
1264 København K
Tlf 01 91 28 33
Fax 01 91 01 21
Giro 9 71 16 00

Foto:
Tobisch Fotografi
Bjarne Holm Fotografi
m.fl.

Layout:
Niels Ingemann Grafisk Design

Produktion:
Bargholz Offset Repro
Partner Repro
InSats
Loka Tryk

Annoncer:
Annoncechef Jørgen Koefoed
Dansk Selektiv Presse ApS
Tlf 01 11 32 83
Telefax 01 91 01 21

Abonnement:
Yvonne Rueholm Petersen
Tlf 01 91 28 33
1 år (12 numre) kr 190,-.

Distribution:
DCA
Avispostkontoret

ISSN: 0109-9523

Har du ris, ros, kommentarer eller spørgsmål, så fat pennen og skriv til SOFT TODAY, Mailboxen, St. Kongensgade 72, 1264 København K.

Vi kan ikke garantere, at dit brev kommer med (eller om det bliver forkortet), men vi skal gøre vort bedste.

DUNGEON MASTER ER YT

Hjælp mig, Soft T'day.
Jeg har et problem med adventure-games. Alle mine venner er vilde med "Bards Tale", Infocom-spillene og "The Pawn", men af en eller anden årsag er det ligesom om, at jeg ikke kan blive lige så ophidset af disse spil som de kan.

Jeg er ikke videre dum eller bagefter. I skolen får jeg gode karakterer (ikke for at prale, men nogle af mine adventurevilde venner er faktisk ikke nær så dygtige).

Hvad er der galt med mig?

Er jeg låst fast rent mentalt?
Anders B. Nielsen,
Føvling.

Kom ud af skabet, Anders.
Du er bare lige som alle os andre: Du foretrækker et godt solidt joystick "any day" fremfor et kedeligt keyboard. Og hvad er der galt med det?
OK, vi kan godt forstå dig, fordi eventyrspillene generelt anses for at være meget krævende spil, rent mentalt. Med andre ord: Det er spil for de kloge, dem med hjerne.

Til gengæld er det også spil for dem, der ikke har fuld fart på men hellere vil sidde i et hjørne med deres eget lille keyboiard og tampe løs natten lang uden så meget som et eneste lille space-atom, de kan skyde ned med deres fireknap.

Nu er der også den ting med adventures, at det er noget, der skal læres, ganske lige som alt andet her i livet. Du kan ikke forvente bare at sætte dig ned og blive "hooked" fra første tastetryk. Desuden vil garvede adventurefreaks kunne fortælle dig, at efterhånden som de har spillet mange adventures, lærer de også at tænke på samme måde som et spil og bruge samme logik for at løse de forskellige problemer. Adventures bliver altså nemmere at spille efterhånden som tiden går (hvilket vor chefredaktør Rasmus Kirkegård Kristiansen kan tale med om - han har selv løst The Hobbit i sin tid).

Hvis du skulle få løst til at blive en bedre Eventyrer, kan vi foreslå, at du starter med nogle af de såkaldte Iconbaserede adventures. Det er spil, hvor du ikke styrer ved at skrive tekst ind, men istedet skal trykke med din cursorpil på en række valgmuligheder. Prøv f.eks. spil som "Shadowgate", "The Uninvited" eller "Deja Vu". Fordelen ved disse spil er, at du ikke hele tiden skal sidde at gætte på, hvilke ord programmøren nu ville have dig til at bruge eller ikke bruge. Du slipper også for at bekymre dig over, om de nu er stavet rigtigt eller ej.

Hvis du derimod foretrækker rollespil og personlige møder med talende "AI"-væsener, er Ikon-spillene ikke sagen. Så skal du derimod se på rigtige adventures, og blandt dem er nogle af de nemmere begynderspil for eksempel "Star Trek"-spillene Rebel Universe og First Contact. Se på dem, og husk: Dungeon Master er yt, SOFT TODAY og ultranemme begynder-adventures er in.

HVILKEN MUSIK-MICRO?

Hej Soft Today.
Allerførst tak for et godt og informativt artikelmix, der både er alsidigt, underholdende og oplysende (og meget sjældent "fladt").
Mit spørgsmål drejer sig om computerproduceret musik:

Jeg er amatør-musiker, der er ved at blive semipro, og samtidig er jeg bidt af en gal computer. Min næste maskine skal kunne klare MIDI, og jeg kan derudover også godt lide at spille, især sportsspil og arcade-konverteringer.

Jeg vil ikke sige, at prisen ikke betyder noget, for naturligvis gør den det, og systemet skal helst ligge under 20.000 kroner inklusive moms og inklusive monitor.

Gerne hurtigt svar.
Jacob Barnsted,
Esbjerg.

Music, Maestro.
Hurtige svar er en selvfølge, for i modsætning til mange andre computerblade får dit brev ikke lov at ligge særlig længe i "ventebunken": Vores produktionsgang er den samme som på en avis, så der er speedy gonzales på redaktionen, ikke mindst når det gælder nyheder.

Hvad angår MIDI, så kan du i dag få MIDI-interfaces til snart sagt enhver computer, blandt andet også et splinternyt og meget gennemtænkt MIDI-interface, der netop er kommet til IBM PC og de kompatible.

Fælles for alle disse MIDI-interfaces er dog, at de er eksterne, og det betyder, at du ikke bare skal af med ekstra penge, nej, du skal også fumle med ledninger, knapper, små kasser af elektronik osv.

Den eneste computer på det danske marked, der har MIDI-port indbygget, er Atari ST. Atari ST er blevet mange datamusikeres favorit, ligesom det er den foretrukne computer i langt de fleste indspille-studier, der bruger MIDI. Derudover har ST'en et stort udvalg af arcade-spil og et nogenlunde udvalg af sportsspil.
Minus-siden ved denne computer er, at den endnu ikke har været i stand til at sikre sig en ordentlig del af det danske marked (eller det amerikanske, for den sags skyld). Det betyder, at mange softwareudgivere er forbeholdne og kun vil udgive relativt få spil til Atari ST.

Hvad værre er, så er der endnu ret langt mellem de danske forhandlere, og selv om du finder en autoriseret forhandler, kan endog han godt have svært ved at skaffe det, du har brug for: Atari Danmark er nemlig et mindre firma, og som sådan er de ikke lagerførende med hele produktsortimentet. Meget af det skal skaffes fra Sverige, og det har vist sig i nogle tilfælde godt at kunne tage længere tid end forventet.

En anden computer, der er populær i musikbranchen, er Macintosh. Den har imidlertid ikke nogen indbygget MIDI-port og desuden er den mere end dobbelt så dyr. Dens grafik er også kun sort/hvid, så der er meget få spil - især sports- og arcade-spil - , der kan køre på Macintosh.

Som konklusion kan vi sige, at du nok er bedst tjent med en Atari ST, især hvis du kan leve med, at det kan blive svært af finde en velforsynet forhandler i nærheden og at support ligeledes kan blive et problem.

En Atari ST løsning er samtidig så langt nede i pris, at du endnu har en endog meget stor portion af dine 20.000 til overs til ferien eller noget andet godt (som man siger).

JEG HAR EN SEGA...

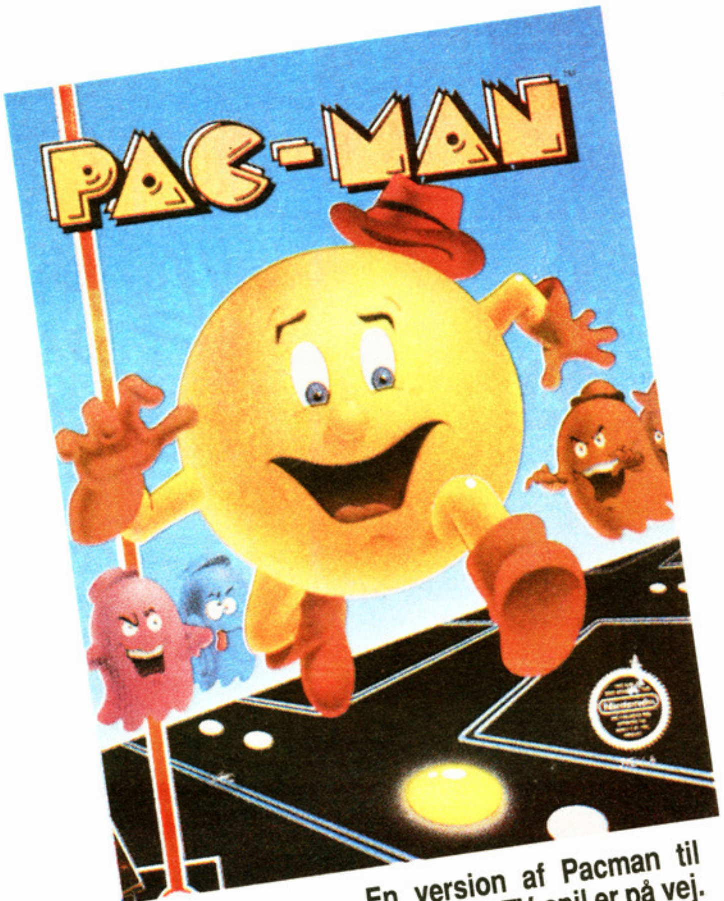
Hejsa.
Jeg hedder Peter og jeg har en Sega Master maskine. Kan I give mig et tip eller to, eftersom jeg lige har fået den.
Peter Dahl Sørensen,
Maribo.

Seføli, Peter.
Vi kan glæde dig med at du udover det medfølgende spil "Hang-On" også har fået endnu et spil, et "gratis" spil, som er top-secret. Der står faktisk ikke noget om det, og det er da også godt skjult inde i maskinen.

Navnet er "Snail Maze", og det er et labyrintspil, som ligger hemmeligt og hverken skal have game card eller cartridge modul for at fungere.

Det eneste, du skal gøre, er først og fremmest at checke, at der hverken er moduler eller noget andet i maskinen. Dernæst skal du putte et joypad ind i control nummer 1. Tænd nu for maskinen SAMTIDIG med at du holder knap nummer 1 og knap nummer to presset i bund og SAMTIDIG hiver opad i sticket (altså mod up).

Prøv at klare alle 12 labyrinter...



En version af Pacman til Nintendos TV-spil er på vej.

WOCKA, WOCKA, WOCKA

Sådan siger Pac-Man: Wocka, Wocka, Wocka mens han spiser prik efter prik i en labyrint, tæt forfulgt af de kære små spøgelser Blinky, Pinky, Inky og Clyde.

Jo, good old times er tilbage endnu en gang, og har du en Nintendo, kan du godt begynde at glæde dig til at herligt gensyn med den lille runde ost.

Firmaet Tengen har nemlig købt rettighederne til en Nintendo TV-spils udgave af spillet med Wocka-Wocka lydene, og det betyder et herligt cartridge med masser af nostalgi. Her er noget at se frem til, Nintendo-fans.



Red Heat med Big Arnie og Fat Belushi kommer nu som spil.

RED HEAT PÅ SPIL

Schwarzenegger er en af de mere populære skuespillere i branchen, når det gælder om at blive lavet om til computerspil. Tidligere har herren optrådt som pixelbøf i dataspillet "Terminator" og nu er han sandelig hot igen som skarpskydende russer i "Red Heat", et nyt spil bygget over actionfilmen af samme navn.

Spillet, der kommer fra Ocean, følger filmens plot ganske nøje, dvs med nærkamp i sneen i spillets start og senere blandt andet kampe med narkohandlere i Chicagos værste slum.

Som medspiller har du Belushi som amerikansk "cop" (du ved, "Mit navn er Hank, jeg er en cop").

Fuld fart på og kæmpestore sprites er med til at gøre dette spil til en lovende newcomer. Anmeldelse følger snarest i et af de næste numre.

NYT SPIL: COMBAT COURSE

Krig igen. Fra Mindscape, USA, kommer "Combat Course" til Amiga, Atari ST, C-64 og MS-DOS kompatible (IBM og slige sager).

Som spiller er dit mål at blive medlem af Special Forces, verdens sejeste soldater, men inden du kommer så langt skal du gennemføre en række krævende udholdenheds-tests.

Du kommer ud på fysiske strabadser, risikofyldte missioner, nærkamp samt nogle opgaver, hvor du kan risikere at skulle klare en håndfuld fjender på samme tid mens du søger dække for håndgrananter og andet ondt.

Kommer til landet inden august.

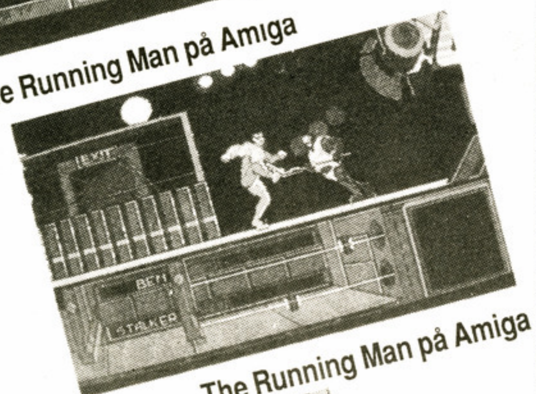
Mr Pixel-Bøf himself, Arnold Schwarzenegger, har nok at se til i disse dage. Når det gælder computerkonverteringer er han i hvert fald mere populær end nogen anden skuespiller, og udover den nye Red Heat, kommer han også med i et computerspil fra Grand Slam Entertainment bygget over endnu en af hans nye film, "The Running Man" (som i øvrigt først får Danmarks-premiere efter sommerferien).

Spillet med samme titel - The Running Man - fås til Atari ST, Amiga, IBM PC, C64/128, Amstrad og Spectrum.

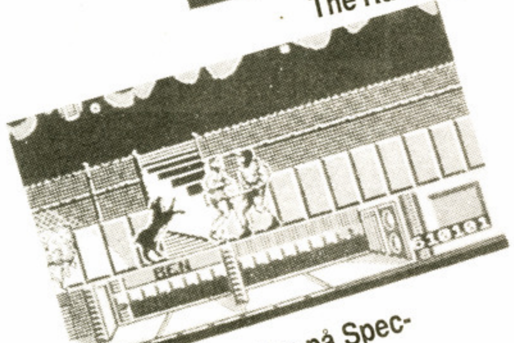
Handlingen følger filmen, der foregår i år 2019, og er du utålmodig efter at se filmen, er det muligt, at den snart kommer på video. I England viste det sig nemlig, at videoforretningerne havde den FØR biograferne. Så check også lige der først...



The Running Man på Amiga



The Running Man på Amiga



The Running Man på Spectrum



Schwarzenegger er data-aktuel igen med "The Running Man".

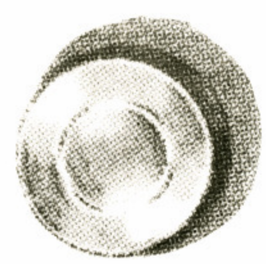
COMPUTER-BADEVÆGTEN

Hvad siger du til badevægten, der taler til dig?

"Lydstyrken er indstilbar", står der i brugsanvisningen, og når du hopper op på vægten, forkynder apparatet med "behagelig maskulin røst" hvor meget du vejer.

Badevægten, der er sort, har desuden selvlysende digital-tal og fås for 1799,-.

MEDALJEUDDELING



Amerikanerne kan det der med prisuddelinger - tænk bare på Emmy, Grammy, Oscar og alle de andre skinnende sager, der bliver givet som diverse belønninger til diverse kunstnere.

Nu er softwarebranchen også med på vognen. Foreningen "Software Publishers Association", i daglig tale SPA, har netop uddelt, hvad der svarer til LP-branchens "Guld-plader".

Prisen, der er en lille knap i enten platin, guld eller sølv, uddeles til firmaer, der har solgt mange spil.

Et af de firmaer, der for nylig har fået platin, er Data East - for at få platin-"knappen" skal et spil have solgt minimum 250.000 eksemplarer ialt, og det har hele 3 af de legendariske Data-East spil: "Karnov", "Ring King" og "Karate Champ" fik alle tre platin...

CAPCOMS KONVERTERINGER

Det er ikke kun GO i England, der får lov til at nyde godt af de populære Capcom-hits efter de har raidet grillbarerne og biograferne med deres møntmaskiner.

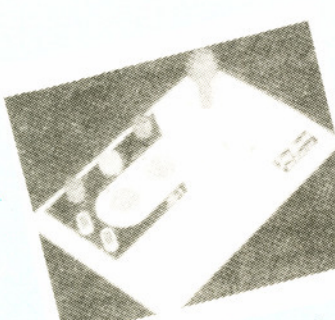
Også Nintendo-ejere får nu del i Capcom-godterne, først og fremmest med en ny cartridge udgave af "1943: The Battle of Midway", et spil, der er efterfølger til "1942" (Elite lavede hjemmeudgaven i sin tid) og i spillestil meget minder om sin forgænger. Du er sendt ud på en mission, der starter i Stillehavet, og du er en pilot, der får til opgave af udrydde den samlede japanske flåde. - Well, næsten...

Mere sjov og fest og fuld fart samt ballade er der så straks i næste Nintendo-cartridge, "Mickey Mousecapade", hvor den lille rotte forlyster sig i stor stil med ingen ringere end brandlækre Minnie.

De to mus starter i det morsomme hus, skal derefter over havet, dernæst på et sørøverskib, så gennem en forhekset skov, ind i et slot og hele tiden skal de undgå forskellige dyr, der kun vil dem det ondt. Pas især på edderkopperne, de onde troldmænd, skorpionerne, dødbringende blomster og sørøvere, der ÆLSKER at spise mus til morgenmad.

Spillet minder mest af alt om en blanding mellem Mario Bros, Giana Sisters og Wonderboy (ikke dårligt, ikke dårligt. Red.)

Fra Capcom vil der inden for rimelig kort tid også komme andre Disney-titler, først og fremmest "Ducktales" samt "Adventures in Disneyland".



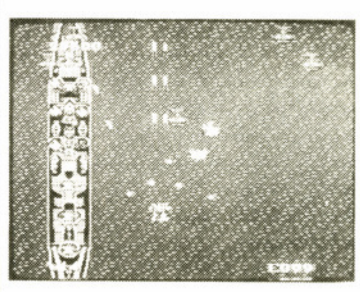
Joyboard nu i Danmark

JOYBOARD-IMPORT

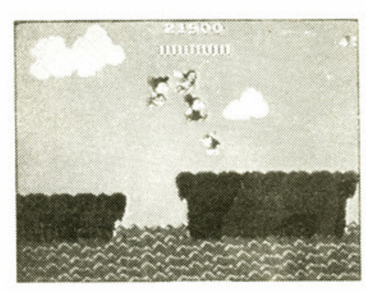
Supersticket Joyboard - kolossen fra Rhodos, der bare kan det hele og mere endnu - har fået en dansk importør.

Det er Klaus Hansen, hvis firma AM Elektronik, der tager kæmpejoysticket med de mange knapper hjem til danske forbrugere.

AM telefoneres via 06 44 15 40.



Øjet kigger på dig - det er kendetegnet fra Psygnosis.



Zamzara. Allerede i sidste nummer havde SOFT TODAY en anmeldelse.

FEM SPIL I EET

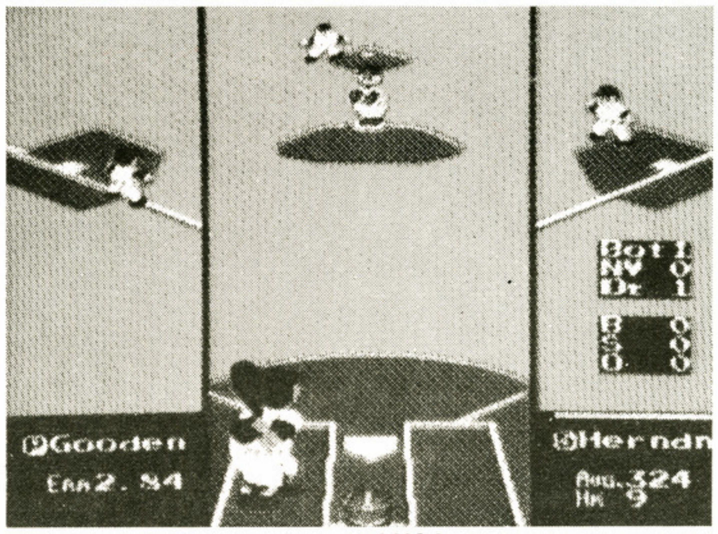
Hvorfor købe fem sportsspil, når du kan få dem alle sammen i een og samme pakke og for et enkelt spils pris?

Sådan spørger Ed Ringler, hvis firma Mindscape netop har lanceret "International Team Sports".

Spillet indeholder i alt fem sportsspil, nemlig volleyball, vandpolo, fodbold, svømning og marathonløb. Der er mulighed for at spille en eller to spillere (eller en mod computeren), og hver spiller får desuden lov til at lege træner for sit eget hold.

Hver gang en spiller er sendt på banen, ændres hans styrke, udholdenhed og talent, og eftersom spillerne også bliver ældre, er det hele tiden nødvendigt at finde "nyt blod". Med andre ord: Som træner er det også dit job at få nye folk på holdet.

Spillet er til Commodore 64 og IBM.



Nye sportsspil fra Mindscape i USA.

DATATRÆF I ODENSE

For tredie gang har CCO, Computer Clubben Odense, afholdt sit årlige "Datatræf". Træffet, der bedst af alt kan kategoriseres som en miniudstilling, var i år med gratis adgang og blev afholdt i klubbens lokaler, Vindegade 31-33 i Odense City i dagene 14 - 16 april.

Mange nye benyttede lejligheden til at melde sig ind, men der er stadig plads til nye medlemmer melder klubbens formand, Kim Larsen (nej, ikke DEN Larsen). Han kan ringes ned på 09 11 76 75.

ET PRAJ OM DATA

Postordre-firmaerne skyder frem som aldrig før, og et af de seneste skud på stammen er nyåbnede Praj Data, der fra en base i Herlufmagle sender stakkevis af postordrekataloger ud til software-gale danskere.

Firmaet har specialiseret sig i tilbehør til de mest populære hjemmecomputere, og udover deres "The Top" modul (omtalt nærmere i dette nummer), har de også joystick-reparationer, et pænt udbud af kabler og forlængerledninger samt naturligvis disketter i lange baner.

Og så lige et godt praj om data: Hvis du er ude efter noget helt specielt, så få et

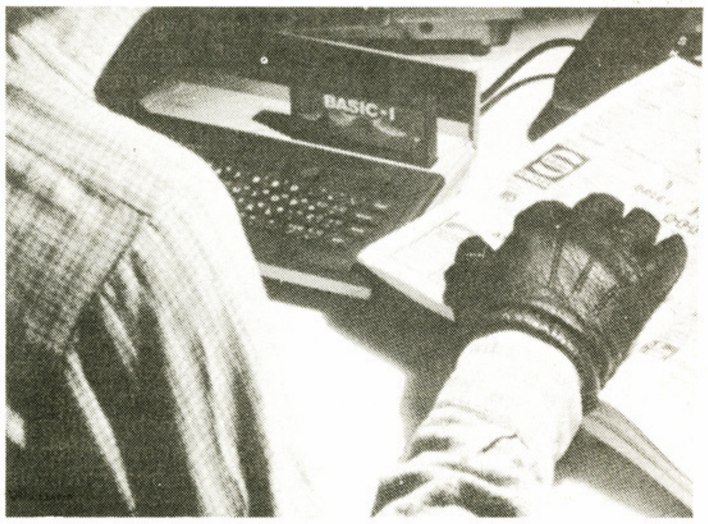

Lav dit helt eget drømme-modul til 64'eren.

dansk karaktersæt til din computer. Prisen er 366 kr, og med i prisen kommer et særdesignet opstartsbillede, hvor der udover det sædvanlige med CBM og antal RAM og alt det der også står DIT EGET NAVN!!

295 kr giver dig en justerbar autofire, hvor du med en skydeknap styrer hastigheden variabelt, og endnu 75 kroner skaffer dig skrivebeskyttelse til 1541, 1570 og 1571.

Firmaet kan også tilbyde at lave et særligt cartridge helt efter dit eget hovede. Det koster 366 kroner og foregår ved, at du sender dem et bånd eller en diskette med dine favoritprogrammer (måske dine hjemmebryggede?), som de så lægger ned i en memorykreds og indbygger i et modul, lige til at proppe i userporten som om det f.eks. var Final Cartridge eller lign.....!

Mere, meget mere, på tlf 03 75 10 34.



PIRATER SÆNKET

Crackerne, de såkaldte "pirater", har det svært for tiden, ikke mindst i USA, hvor SPA - søsterorganisation til det danske SUS - har fået flere af dem til at "gå planken ud".

Piraterne må nu til at gå planken ud.

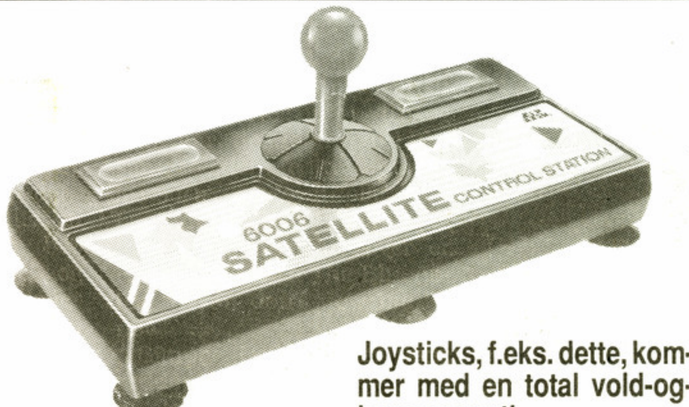
Foreningen har i samarbejde med politikredse i det sydlige Californien indkredset to store grupper af professionelle pirater, der illegalt solgte ulovligt kopieret software på det grå marked.

Efter en kraftig politiaktion lykkedes det SPA at finde bagmændene, der netop er blevet dømt til at betale store bøder og truet med fængselsstraf, hvis salget gentager sig.

De dømte var Ed Menad (fra firmaet P.C. Plus Corporation) og Steven Nu (samme firma) samt Carlito Yuson (fra California Computer Distributors). Alle tre er bosat i Los Angeles, og det var også herfra, de drev firmaerne, der brugte samme fremgangsmåde: Hver gang, man solgte en PC med harddisk, lagde man en række spil samt seriøse erhvervsprogrammer med på harddisken. Disse programmer var ulovligt kopieret og blev vedlagt fotokopier af instruktionsbøgerne.

Flere pirater er på vej i nettet, forlyder det fra SPA. Yderligere fire sager er stadig i retsmaskineriet (dommene forventes at falde denne sommer), og flere arrestationer er på vej.

ER DIT STICK DØDT?



Joysticks, f.eks. dette, kommer med en total vold-og-hærg garanti.

Har du dræbt dit joystick?

Fortvivl ikke. Flere og flere joystick-fabrikanter er begyndt at give garantier på deres joysticks, og er dit stick af den dyre slags (dvs over 150 - 200 kr), så er det meget sikkert, at din garanti nemt kan være mere end bare en skallet fabriksgaranti mod fabrikationsfejl.

Mange tilbyder nemlig nu også "den gode" garanti, altså en garanti MOD ALT, også hærg og vold. Eller som Wico siger det: Uanset hvad du gør med vores stick indenfor et år, så får du det lavet eller får et nyt, hvis det går i stykker.

Med andre ord: Sæt det op på kogepladen, lad en lastbil køre over det, prøv det hele og mere til, hos Wico bytter man eller reparerer det.

Denne "totalgaranti" har mange andre også, f.eks. BMP Data på de lidt dyrere af Turbo-seriens stick.

Men dækker garantien ikke eller har du slidt dit joystick ned efter garantiens udløb, ja så hjælper ingen kære mor.

Heldigvis er der dog mange, der reparerer joysticks. Der er derfor ingen grund til at smide det elskede joystick, din tro følgesvend gennem mange rumkrige, i skraldespanden.

Spørg hos din forhandler, om de reparerer joysticks. Og sørg altid for, inden du indleverer det misbrugte joystick til "genoplivning", at få enten et tilbud eller et prisoverslag - så ved du nemlig nogenlunde, om det kan betale sig at få ordnet. Normalt vil en typisk joystick-reparation ligge mellem 30 og 200 kroner, alt efter hvor meget, der er galt.

Hvis din lokale forhandler ikke tager sig af reparationer, kan du også få den slags ordnet pr post, enten hos importøren direkte eller via Praj Data i Herlufmagle. De skriver i deres annoncer og kataloger: "Hvorfor skifte det gode joystick ud, når du kan få det repareret for en pris langt under nypris? Send dit joystick til os i dag, og du har det tilbage inden en uge, så godt som nyt."

Også i sådanne tilfælde vil det dog nok være klogt først at forhøre sig om prisen for en reparation.

TEKNIKKENS VIDUNDERE, I.

Det er motorvej og du kan knap nok høre, hvad din billige fabriksmonterede autoradio (uden cassette) hvisker om i baggrunden. Du tænder for din walkman, putter høretelefonerne på og læner dig tilbage for at nyde en solid omgang Bruce, men mærker pludselig en klam hånd på din skulder...

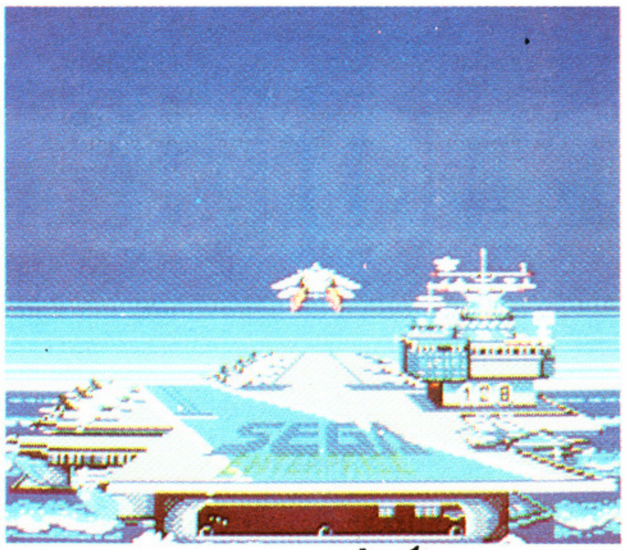
Det er svigermor og lillemor, der prikker til dig og begynder på det helt store show med "Vi vil også høre med!"

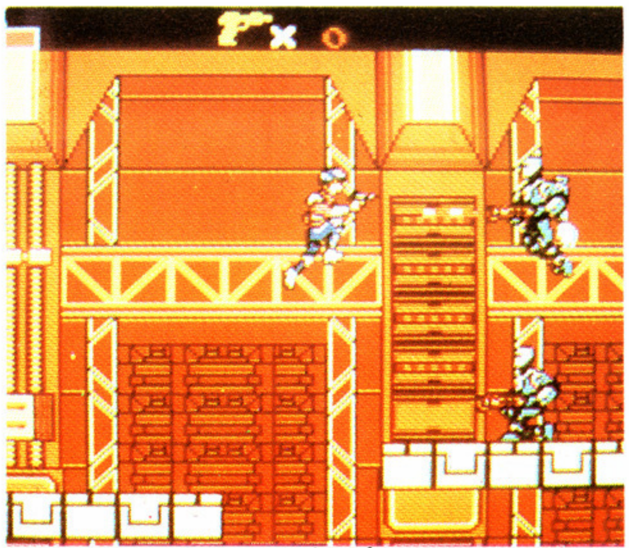
Hvad gør en mand så? Jo, i bedste Bond-stil hiver han Q's seneste opfindelse frem - en såkaldt Sound-sender - og plugger den ind i cigar-tænderen i bilen. I den anden ende sætter han så en ledning i walkmanens høretelefonudtag og dernæst tuner han så sin radio ind på en kanal mellem 105 og 107 FM.



Plug Sound-Senderen ind i cigar-tænderen på din Subaru, så kan du høre walkman eller CD over den indbyggede AM/FM autoradio.

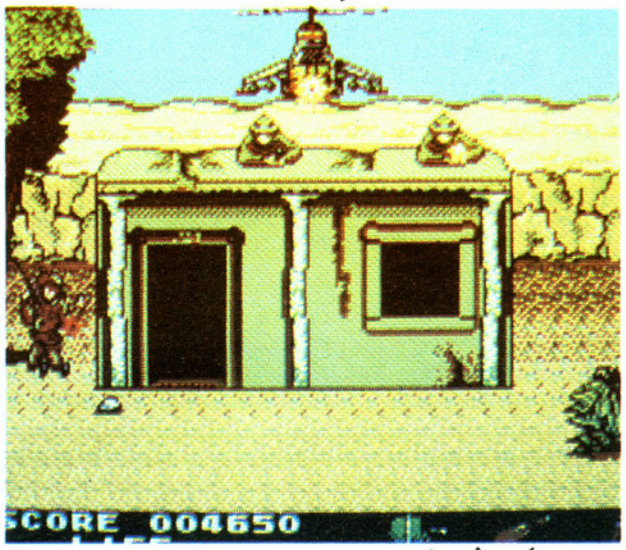
Nu kan alle passagerer høre walkmanen (eller CD for den sags skyld) over bilens indbyggede højttalersystem. Og skulle signalet blive lidt rystet, har Sound-Sender en ekstra finindstillende tuner. 299,-. Aldrig mere Bruce.

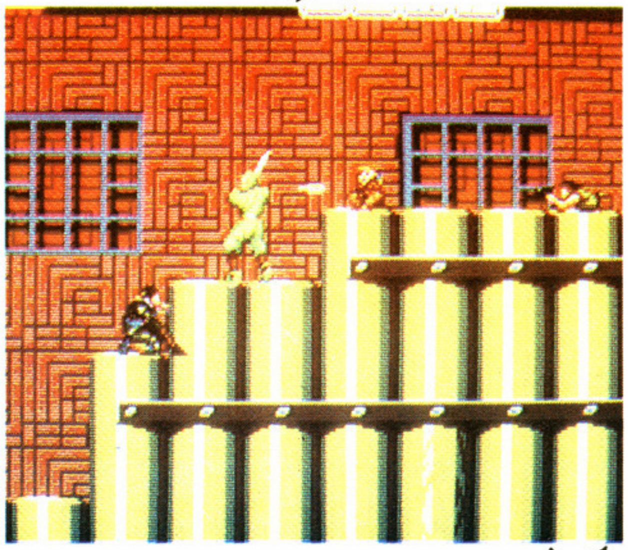


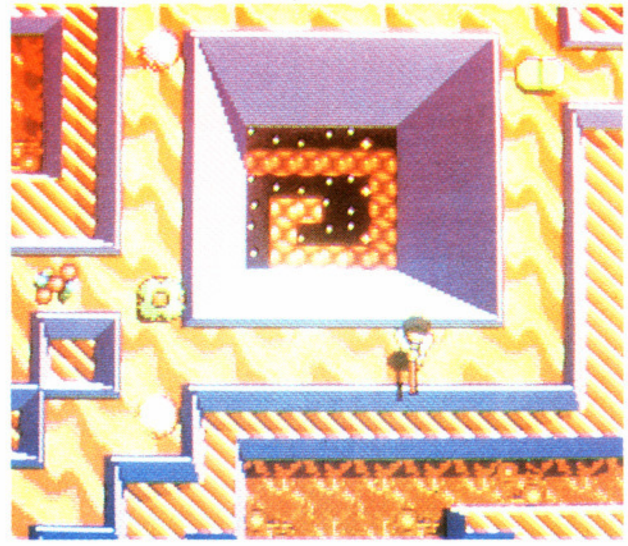




''Skyd F-16 éren ned! Wow! Godt scoret! Pas på lastbilen! Duk dig! Gi' ham så, Rocky! Lad Alf flyve! flot! 240 km/t i Out Run,







Skyd efter ham med laseren! Wow! Du har rekorden! Brug Ninja-magic! Godt ramt! Bli' ved! Prøv 3-D brillerne til Maze Hunter!''

Saml dine venner

Tænd fjernsynet og saml vennerne i din egen private spillehal. De fedeste spil ligger klar. Og SEGA er mesteren på racerbanen, kamppladsen, i rummet, på jorden og... over det hele.

SEGA-spillene har den kvalitet, du kender fra spillehallerne. Alle detaljerne er med, farverne, tempoet ja selv lyden overgår næsten den virkelige verden.

Og kan du li' nye spil, så glæd dig til Double Dragon, Lord of the Sword, Y's, Alf, Rambo III og familiespil og endnu flere i 3D og... og... og...!

Spillene er hos din forhandler allerede.

AVENUE

SEGA®
MASTER SYSTEM

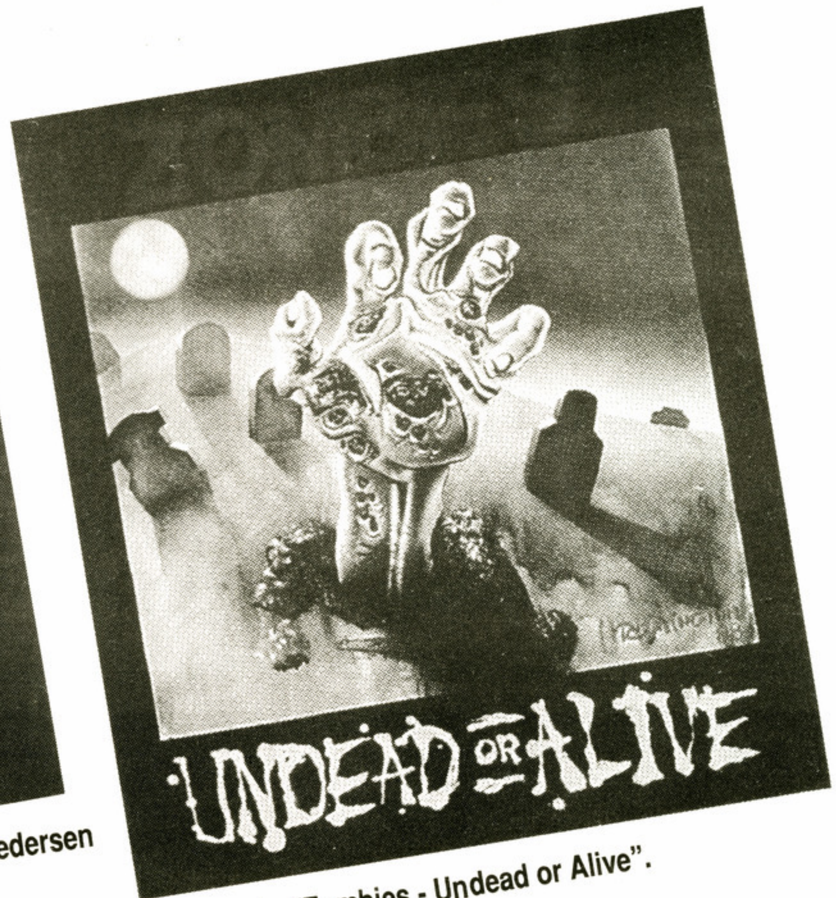


__Årets TV-spil 1988__ og med mere end 100 spilletitler selvskrevet til titlen igen i år. Fagfolk siger: ''SEGA spille-computer er kvalitet''. Spillerne siger: ''SEGA er arkadespil – derhjemme''. Og så kan du få 3D-briller, Lyspistol, Joysticks, Rapid Fire og meget andet ekstra udstyr til din SEGA.

KØBENHAVN: CPU 2100, Østerbrogade 110, CPU 2300, Amagerbrogade 124, Betafon, Istedgade 79, **Kastrup,** Merlin Foto, Københavns Lufthavn, **Rødovre,** CPU 2610, Rødovre Centret 208, **Lyngby,** Spaceworld, Lyngby Storcenter, **Tåstrup,** Merlin Foto, City 2 – Plan 2, **Valby,** Becodan, Roskildevej 138, **Hvidovre,** Brøndby Foto, Brøndbyøster Torv 12-20, **Greve Strand,** Bilka, Hundige Centervej, **Ishøj,** Bilka, Lilletorv 1, **Ølstykke,** Foto og Computer Frederiksborgvej 7, **Stenløse,** Fotohuset, Stenløse Centret 46, **SJÆLLAND: Holbæk,** Hagner Foto ApS, Algade 26, **Kalundborg,** Holm Foto, Kordilgade 81, **Næstved** Holm Foto, Ringstedgade 1A, **Næstved,** Georg Christensen Data, Axeltorv 10, **Ringsted,** Flensborg Boghandel, Sct. Hansgade 9, **Slagelse,** Bilka, Idagaardsvej 1, **Slagelse,** Holm Foto, Schweizerplads 10, **FYN: Assens,** Expert Vestergaard, Torvet 2-4, **Odense,** Bilka, Niels Bohrs Allé 150, **Odense,** CPU 5000, Pagestræde 26, **Odense,** Merlin Computer, Rosengårdscentret, **Odense,** Foto Magasinet, Vestergade 71, **Rudkøbing,** Expert Radio, Østergade 55, **Brenderup,** Brenderup Boghandel, Stationsvej 30, **LOLLAND-FALSTER: Maribo,** Singleton Data, Ansgarsvej 17, **Stubbekøbing,** Cashtronic Data, Vestergade 35, **Nykøbing F.,** Fona Radio & TV, Østergade 33 , **JYLLAND: Esbjerg,** A-Z, Østre Gjesing Vej 25, **Herning,** Elektronik og Data, Vestergade 13, **Holstebro,** Computer Shoppen, Sønder Landscentret, **Horsens** Foto Huset A/S, Thornbogade 5, **Kolding,** Foto Magasinet, Østergade 11, **Silkeborg,** Søndergårds Foto, Vestergade 16, **Skalborg,** Bilka, Hobrovej 450, **Tarm,** Egvad Radio Expert, Storegade 43, **Vejen,** Leg & Data, Korsgade 12, **Viborg,** Dam Foto, Sct. Mathiasgade 62, **Åbenrå,** Ludwig Von Münchow Foto, Ramsherred 13-15, **Århus C,** Mimosa Foto, Storetorv 5, **Tilst, Mundelstrup,** Bilka, Agerøvej 7, **Skagen,** Jens Gram Radio, Sct. Laurentiivej 19, **Års,** Bog & Kontor, Bymidten, **FÆRØERNE: Thorshavn,** Griffilin II, SMS Centret.



"Cyber-Cop" fra Pedersen Systems Inc.



Køb dansk: "Zombies - Undead or Alive".

PEDERSEN SYSTEMS, INC.

Køb dansk, det betaler sig.

Holdningen hos Pedersen Systems Inc i New York er helt tydelig: Danske spil er langt de bedste.

Firmaet er nystartet og har valgt at starte i USA fremfor i Danmark fordi "vi har boet i USA længe og Amerika er et langt langt større marked end små europæiske miniputlande".

Fra Pedersen satset der især på salget af firmaets første spil, "Cyber Cop", hvor du er en Robocop-agtig fremtidspolitimand, der skal kæmpe bravt for at overleve i en ond verden.

Spillet markedsføres gennem annoncer i amerikanske datablade og fås til IBM PC/XT/AT, Commodore 64/128, Apple 2+/E/C og kun på diskette.

Næste spil, der er på bedding og lanceres i juli, bliver "Zombies: Undead or Alive", hvor grønne hænder stikker op af jorden og jagter dig det bedste, de kan.

Pedersen Systems INC
2 N Highwiew Avenue
Nanuet, NY 10954
USA
Tlf 009-1-914-623-2245

DATASPIL I MILITÆR TJENESTE

Et computerspil fra de to amerikanske firmaer Sphere og Spectrum Holobyte er netop blevet købt i stort tal af repræsentanter for RAF i England og US Airforce i Amerika.

Spillet er "Falcon", en F-16 flysimulator, der igennem nogen tid har kunnet fås til de mest populære hjemmecomputere samt IBM PC og Apple. Spillet, der også er i handlen herhjemme, skal bygges sammen med forskelligt hardware, så mandskab rundt omkring i forskellige lande kan få billige flysimulatorer.

Alt i alt kommer der syv forskellige modeller, der svinger i størrelse lige fra den lille Basic Tabletop Trainer (en transportabel bordmodel med kun skærm, computer og styrepind) helt op til Cockpit Trainer, der er opbygget som et komplet F-16 cockpit med de rigtige instrumenter, de rigtige stole og et vindue, hvor der kører en "film" med landskabet (dvs computerbilledet) på den anden side.

Simulatorerne skal bygges af firmaet ASAT (Avionics Situational Awareness Trainer) og hver enhed får en farvemonitor, en yderst følsom styrepind magen til dem, der sidder i rigtige F-16 fly, samt forskellige instrumenter, der allesammen arbejder sammen med Falcon computerspillet.

Den første ASAT model er allerede bygget og blev vist på en militær indkøbsmesse i Farnborough i England for nylig. Her forklarede en af folkene bag, produktchefen Phil Handley, at det med det nye spil var muligt at lave professionelle flytrænings-maskiner for en brøkdel af den tidligere pris.

"- Med den lave pris forudser vi, at der vil blive bygget så mange, at alle flyvåbenets poster vil kunne have en model eller to stående, ikke kun i England og USA, men også i alle de øvrige NATO-lande. Det gør det muligt for piloterne at træne konstant, også i deres fritid, hvis de vil."



En af de simulatorer, NATO har bygget til spillet "Falcon".

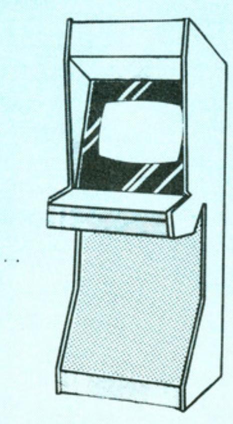
NYT KLUB-BLAD FOR NINTENDO

Seks gange om året, nemlig hveranden måned, vil alle registrede Nintendo TV-spillere GRATIS få tilsendt "Power Play News", det nye klubblad for Nintendos TV-spils klub. Det første nummer er allerede på gaden, og det er spændende læsning for joystickvridere i alle aldre - også selvom det med sine kun fire sider må siges at være lidt tyndt og halvslapt i stilen.

Et par stavefejl kan vi også bære over med, og i det store og hele er Nintendo-klubbladet et "initiv" som de andre firmaer - både indenfor hardware og software - burde tage ved lære af.

IK' OG'?

Nu har Nintendo-brugerne eget klubblad. Og det er gratis.



Spilleautomaternes Top-Ti.

TOP-TI

En dansk liste over de mest populære møntspil, coin-up arcade spillemaskinerne i grillbarer og biografer, findes desværre ikke.

Det gør der derimod udenlands, hvor arcadebranchens erhvervsblad "RePlay Magazine" har samlet følgende top-ti over de spil, der i første kvartal af 1989 har tjent flest penge hjem til ejerne:

1 - P.O.W. (fra SNK)
2 - Double Dragon (fra Taito)
3 - Bad Dudes (fra Data East)
4 - Operation Wolf (fra Taito)
5 - Main Event (fra Konami)
6 - Continental Circuit (fra Taito)
7 - Heavy Barrel (fra Data East)
8 - After Burner (fra Sega)
9 - Assault (fra Atari CoinUp)
10 - Out Run (fra Sega)

Flot at se, at et gammelt spil som Out Run stadig kan holde sin plads på listen: Dette er uden tvivl også tilfældet herhjemme, da en del af den internationale liste også stammer fra Danmark.

DUNDEE SPORTSSPIL

Howdy, Mate.

Paul Hogan, den australske Crocodille Dundee, er en glad herre - hans land har nemlig lagt navn til seneste spil fra Mindscape, kaldet "Aussie Games".

I "Aussie Games" får du mulighed for at dyste i en række populære australske sportsgrene, opbygget på samme måde som for eksempel California Games og World Games.

Spillet kommer til IBM PC samt kompatible og til Commodore 64. De ialt seks forskellige "down under"-sportsgrene spænder bredt og er Bellywhacking (hvor man støder maverne sammen), Beer Bottle shoot (målskydning efter ølflasker), Boomerang Toss (kast med boomerang), Dry River Boat Racing, Beach Football og Marlin Fishing.

Bliver spillet en succes, kommer der sandsynligvis også en Amiga-version, lover de os hos Mindscape.



Et nyt spil, "Aussie Games", foregår i Paul Hogans Australien.

COMPUTERE MOD KRÆFT

Foodman, ikke Pacman, er Folkeoplysningens nyeste våben mod kræft.

Foodman er en lille fyr (ikke ulig den med Osten), der optræder i et computerspil af samme navn, hvis formål er at lære elever i folkeskolen og andre brugere at leve sundt og blive bevidst om forebyggelsen af kræft.

I grafikken ligner Foodman en blanding af Gauntlet og Pacman, og selvom såvel grafik som lyd ser ret gammeldags ud (a la 1984), er ideen uden tvivl god og formålet er der heller ikke noget galt med.

Det pædagogiske sigte i spillet eksemplificeres med en simulation af hverdagens kost og motionsvaner. Man kan vælge mellem mange almindelige levnedsmidler, og særlige features ved spillet er de mange forskellige spørgsmål, der afpasses efter brugerens præstation samt varedeklarationerne, der giver god vurdering af, hvad der er sundt at spise. Endelig kan man selv vælge sværhedsgraden så den passer til aldersgruppen og man kan også få et "diplom", der viser præstationen...

Foodman findes i to versioner, en til Piccoline og en til Commodore 64 - sidstnævnte version virker dog kun, hvis du samtidig har Comal 80 2.01, et ret stort minus, da kun få private har haft råd (og lyst!) til at anskaffe Comal.

Skoler får spillet gratis, vi andre må bøde 150 kr for fornøjelsen, der sælges via Kræftens Bekæmpelses Forlag.

Foodman er seneste våben i kampen mod kræft.



Rambo "Min krop er mit våben" Stallone kommer nu også som bip-bip spil.

TEKNIKKENS VIDUNDERE, II.

Videomaskine har du selvfølgelig. Og hvis du skulle være så uheldig, at du godt kan se film på den, men ikke kan spole dem tilbage, må VCR-Rewinder jo siges at være et fund.

VCR-Rewinder kan enten slette eller spole dine videobånd tilbage. Begge dele er noget, din almindelige videobåndoptager også skulle kunne, men pyt - VCR-Rewinder er billig, bare 499.-, så forvent ikke det vilde. Hvad den ellers kan? Ikke andet. Men den er god til at spole. Næsten lige så god som din almindelige video.

NYE BIP-SPIL PÅ VEJ

Historie har det med at gentage sig, som Churchill sagde. Amerikanske Acclaim Entertainment vil denne sommer sende to bip-spil på markedet. Spillene, der i størrelse minder meget om de bip-spil, der kom for allerede næsten 10 år siden, er bygget over to meget populære film: "Rambo", der kunne ses i biografen førhen og nu fås på video, samt "Airwolf", en TV-serie, der kører på blandt andet Scansat, TV3.

I Rambo er din krop dit bedste våben, mens du i Airwolf får en helikopter til din hjælp.

Begge spil får en vejledende udsalgspris på 299 kroner, og pakningen, der lander hos skandinaviens legetøjsforhandlere inden jul, er bygget med en rude i klar plast - ruden er udformet så stor, at man rent faktisk kan testspille det lille bipspil INDEN man køber!

Sagen for spilledjævelen "on the move": I bus, tog, fly og i skolen (hmmmm....)

AMIGA-MESSE STOR SUCCES

Computermesser er ikke det, Danmark har mest af. Men når de endelig er der, trækker de folk af huse.

Det var den første skandinaviske Amiga-messe, AMIGA-EXPO, et levende bevis på: hele 4000 data-interesserede mødte op i de tre dage i påskeferien, udstillingen varede: Mandag, tirsdag og onsdag.

Arrangør var forlaget Audio A/S, der med sine blade (bl.a. COMputer og SOFT TODAY) naturligvis var repræsenteret blandt de mange udstillere – et udbud, der spændte bredt lige fra spilfirmaer til store seriøse firmaer, hvor Amiga 2000'ere indgik som udstyr i deres systemløsninger til erhvervslivet.

En af hovedattraktionerne var et kæmpe Oswald-spil, der blev spillet på en skærm i vægstørrelse.

"– meget sjovere end på TV2", som en af de mange, der havde stillet sig op i køen for at spille, bemærkede det.

Udstillingen – der sandsynligvis bliver en årligt tilbagevendende begivenhed – fandt sted i den gamle Børssal i København.



Er du typen, der sender postkort fra eksotiske rejsemål, f.eks. Månen, så er denne kuglepen lige noget

SKRIV MED PÅ MÅNEN

Science fiction fanatikere og alle andre, der godt ved, at vi alle flytter til månen indenfor de næste fem år, kan allerede nu begynde at anskaffe sig super-high-tech kuglepennen, der er godkendt af NASA, det amerikanske rumforskningsprogram.

Producenten garanterer, at skulle du komme til andre planeter (f.eks. månen) med atmosfære-forhold, der er ulig vores hernede, kan pennen stadig skrive. Og det er jo meget nyttigt at vide. For eksempel hvis man lander på månen og gerne vil skrive et par rappe postkort hjem til Onkel Kalle (... du ved "Har det godt, send flere penge" typen).



Den ligner en rigtig alarm, men er ikke til noget. Andet end måske at skræmme tyvene væk.

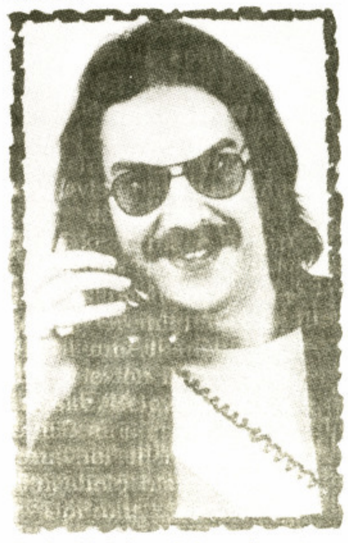
ROB HUBBARD VENDER TILBAGE

Computervirtous Rob Hubbard, datamusiker par excellence, er vendt stærkt tilbage. Den travle mand, der i de seneste par år har brugt meget af sin tid på Atari ST og en Amerika-karriere, har for en stund vendt tilbage til England og har fået tid til at skrive et nyt soundtrack til spillet "Populus" fra Electronic Arts.

"- Jeg så spillet", sagde han, "Og blev så begejstret at jeg ringede EOA i England op og sagde JEG VIL VÆRE MED. Nej, jeg sagde det ikke. Jeg krævede det".

Supermusikeren skrev fluks det fede lydspor til spillet, et lydspor, der nu har erstattet det oprindelige.

I USA, hvor Hubbard nu er vendt tilbage til, arbejder han iøvrigt også for Electronic Arts, bare ikke med spil, men med at lave et lydprogram, så programmører over hele verden kan få hans specielle "sound" frem ved blot at bruge programmet.

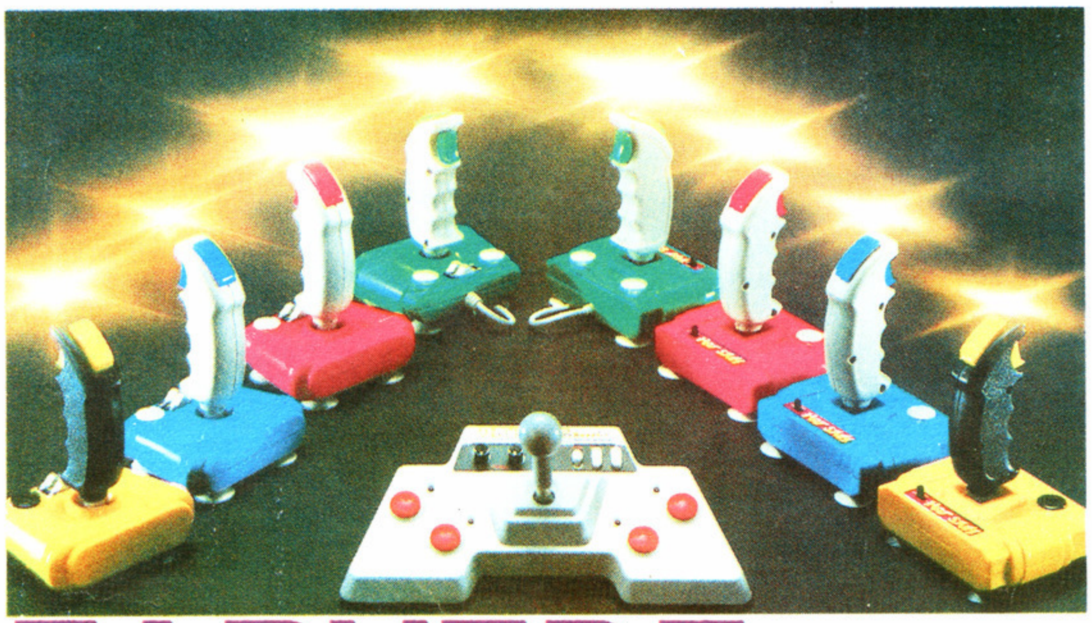


Rob Hubbard har lavet ny lyd til "Populus".

TEKNIKKENS VIDUNDERE, III

Giv manden 249.50, så giver han dig en rød metalkasse med en blinkende rød lysdiode. Det er "The False House Alarm", som sættes et synligt sted, så den kan stå og blinke lystigt - på den måde vil enhver tyv jo tro, at huset er beskyttet med et alarmsystem og (forhåbentlig) begå indbrud hos naboen istedet.

Fra samme firma, som har lavet den falske hus-alarm, kommer også den falske bil alarm. Et "must" for dig, som har en falsk bil.





FARVEDE JOYSTICKS

Så du joystick-testen i sidste nummer? Det var "The Joystick Battle" mellem et kæmpeudvalg af de mest populære sticks på det danske marked. Nu får de imidlertid konkurrence.

Et nyt amerikansk firma er nemlig barslet med en serie frække, frække joysticks i alle regnbuens farver - vælg den, der passer dig bedst, lige fra kraftig gul til hot pink eller mintgrøn. Hidsigt!

Hvad mere er har Beeshu, som firmaet hedder, også tryllet en række mus ud af ærmet, ligeledes i en flok rå farver, der kan tilfredsstille selv den vildeste farvehandler.

Joysticksserien kaldes dels Zinger, dels Omega, alt efter model. Zinger har fire fireknapper ogfås i versioner med eller uden autofire, mens Omega har tre fireknapper og microswitches. Omega kører også på IBM PC.

Museserien (der kun er til PCere) kaldes for Dyno. Sidste produkt fra firmaet har navnet Spinner, en trackball med tre knapper og meget velegnet til især tegneprogrammer samt flysimulatorer. Trackball'en er faktisk det eneste produkt, der ikke har vilde farver: Den er "kun" hvid og rød.

Og så, som rosinen i pølseenden: Sidst i maj eller først i juni kan vi forvente at se det ultimative indenfor styregrej - et nyt kæmpejoystick, der kommer til at hedde "Ultimate Superstick".

Navnet passer meget godt: Det rød/hvide/grå joystick har det hele, inklusive en kæmpebase, der er lave, så den kan skrues fast på bordet og rigtig stå fast, når det går vildt for sig i det ydre rum.

Ring eller skriv efter et gratis katalog hos:

Beeshu Inc.
101 Wilton Avenue
Middlesex, NJ 08846
USA
Tlf 009-1-201-968-6868





Nyt spil: F19 Stealth Fighter fra Microprose.

NYT MICROPROSE-SPIL

Beskeden fra MicroProse er helt klar: "Glem alt om vores successpil Project Stealth Mission", siger de, "Køb istedet for den helt nye efterfølger, F-19 Stealth Fighter".

F-19 Stealth Fighter er MicroProses seneste bud på morgendagens mest avancerede flysimulator. Spillet findes indtil videre kun til de PC-kompatible, og har du VGA, EGA eller det, der er bedre er grafikken helt FANTASTISK (selvom spillet faktisk kører både VGA, MCGA, EGA, CGA og Hercules).

Med din hemmelige Stealth Fighter skal du holde en lav elektromagnetisk profil for ikke at vække opsigt på fjendens radar. Grafikken slår alt, hvad MicroProse tidligere har lavet (inklusive Gunship), og der er rigtige verdener, du kan vælge at kæmpe i: Libyen, den Persiske Golf, Nordkap og Europa.

Alt efter dine områder er grafikken lavet, så den følger de vrikelige landkort, og visse steder er vigtige geografiske kendetegn også taget med (f.eks. kan du flyve nærmere og inspicere ting som broer og togbaner).

Med masser af avanceret elektronik er "F19 Stealth Fighter" en værdig efterfølger til "Project: Stealth Mission". Fungerer også på AT og PS/2.

BUBBLE BOBBLE II

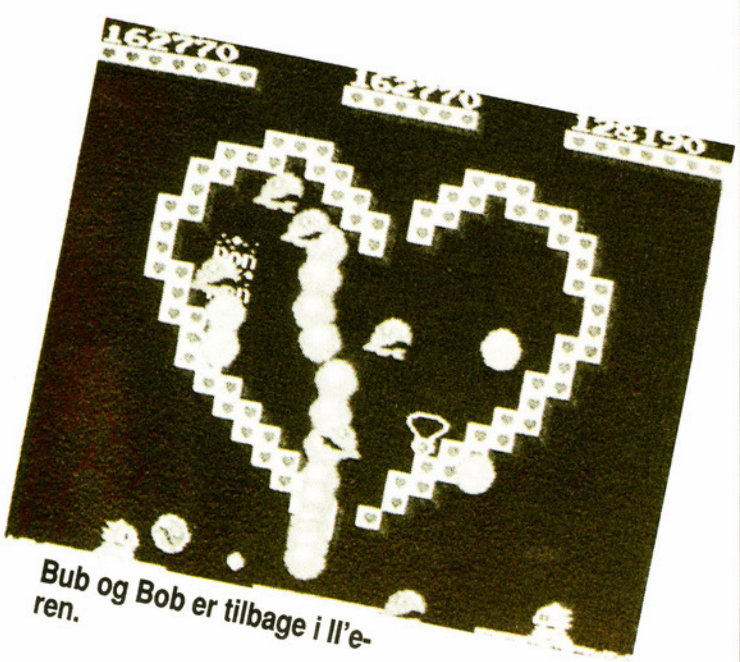
Spillet, som læserne af SOFT TODAY kårede som Årets Spil 1988, Bubble Bobble, får nu en efterfølger.

Det er "Rainbow Island", også kaldet "Bubble Bobble II", som Firebird/telecomsoft nu har fået rettighederne til at lave en hjemmeversion af.

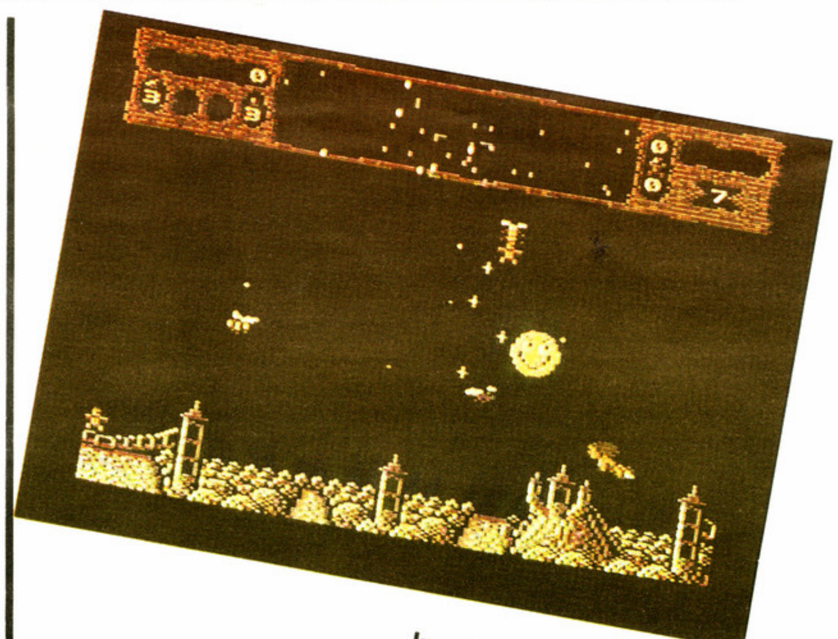
I arcadeversionen findes II-'eren allerede.

"Rainbow Island" kommer på gaden fra Telecomsoft til samtlige computere i løbet af dette år. De første versioner er allerede ved at være ude. Spændende.

Stay Tuned for en anmeldelse, forhåbentlig allerede i næste nummer (vi er jo hurtige...)



Bub og Bob er tilbage i II'eren.



Insects In Space, lavet af Sensible Software, som Hewson nu ejer.

SENSIBLE OVERTAGET AF HEWSON

Ak, ja. Hewson, det førhen så checkede compagni, er ved at blive sløve og senile på deres gamle dage.

Bedst som de tror, vi ikke er hurtige her på SOFT TODAYs nyhedsredaktion sender de os såmænd både pressemeddelelse og skærmfotos af "Zamzara", et nyt Rack-It billigspil, vi testede allerede i sidste nummer. Er vi hurtige eller ikke hurtige.

Da vi ringede og forklarede Hewson at de nyheder, de sendte os ikke var nyheder, undskyldte de og gav os istedet en RIGTIG luns kød: "Insects In Space".

"Insects In Space" er også et Rack-It billigspil og Commodore 64 versionen kommer i maj måned 1989, med en Amigaversion i Juli måned. Historien er, at dødbringende insekter har invaderet moder Jord, og at det er dit job at dræbe dem inden det hele går for vidt.

Spillet er skrevet af Sensible Software, der for øvrigt netop er blevet en del af Hewson, idet Hewson købte firmaet. Musikken står Martin Galway for, og i det hele taget er "Insects In Space" et rimeligt lækkert produkt, også selvom navnet er helt godnat. Se frem til en anmeldelse inden for kort tid.



CD-plader kan nu også huse computerspil. Hukommelsen svarer til over 1000 Amigaer tilsammen.

CD-plader i computerspillenes tjeneste:

ALT OM CD-ROM



PC Engine (til højre) med CD ROM og Interface tilsluttet. Samlet fylder hele sættet mindre end en Commodore 64.

Fremtidens computerspil ligger gemt på små CD-plader og har professionel filmlyd samt utrolig tegneseriegrafik.

Af Rasmus Kirkegård Kristiansen

Den er ikke større end en Sony Discman, den lille CD-ROM afspiller, man nu kan få til sin NEC PC Engine. Den kan ligge i en håndflade, men alligevel har den mere hukommelse end 1096 Amigaer tilsammen - eller 11.416 Spectrummer. Hukommelsen er på intet ringere end imponerende 548 MB (Megabytes). En normal harddisk til en PC kan have 20 MB til sammenligning.

548 MB er MEGET! Især hvis de ikke skal bruges til andet end at spille med. Og nu hvor CD-ROMs er ved at blive så billige, at alle har råd til dem, holder de deres indtog i spilverdenen. De bringer os lyd, som selv den bedste Hollywood-film får svært ved at matche i Dolby og Hifi-kvalitet. Og de bringer os en grafik, der ikke har set sit lige siden "Dragons Lair" kom frem som en tegnefilm, du selv kunne styre.

Forestil dig utrolige adventures, hvor du ikke bare går rundt som Bilbo i The Hobbit, men i et og samme spil har måske 10 eller 12 verdener, du skal udforske. Samtlige Tolkien-bøger kunne slås sammen til ET STORT SPIL, og i samme spil kunne Leisure Larry gå rundt eller måske Bard fra Bards Tale-serien.

Alle steder og alle skærme ville være illustrerede - ikke med grafik, men med kvalitetsfotografier i en fantastisk opløsning. Når du kæmpede, ville det måske endda ske ved at vise en videofilm. Kvalitet: Begrænses kun af dit fjernsyns opløsning.

Lyden ville også være et kapitel for sig selv: Du ville høre rigtig mennesketale, vindens piben i træerne og råb eller musik, efterhånden som du nærmere dig en lejrplads. Lyder det som en god fantasi eller en lidt vild dagdrøm?

Det er det ikke. Det er derimod virkelighed i dag anno 1989, hvor CD-ROMs er faldet i pris og de store spilproducenter er begyndt at interessere sig mere og mere for, hvordan spil på CD-plader kan blive.

Og tænk over det: Det er ikke småting, der kan presses ned på den lille gyldne skive. Rent faktisk kan der ligge mere end 250 "store" bøger. En stor bog er i denne forbindelse et værk i stil med romaner på 300-400 sider, f.eks. klassikere som Borte Med Blæsten, Doktor Zivago eller Cyrano De Bergerac.

Og tænk på, hvad der kunne ske, hvis man brugte alle disse mange tegn og tal til spil, istedet for til bøger... Fedest!

Ikke kun spil

Mest interessant er det naturligvis, at man med CD-ROMs og ganske almindelige CD-størrelse plader (12 cm), ikke de små singles eller de store film-CDer, kan få spil frem, som man hidtil havde troet ville være helt umulige at lave.

Men det er ikke spil det hele. I staten Arizona i USA har man lavet en hel lille turistvideo om en af byerne og gemt den på CD-ROM. Så kan man ved hjælp af et joystick og en computer selv køre rundt i byen, ikke efter et fast plan, men på må og få. Du vælger selv, hvilke veje du vil dreje ned af, og kan på den måde selv lægge din rute og se det, du selv vælger. Alle huse og alle veje i byen er filmet, og nogle af de vigtigste steder - f.eks. i forretninger eller offentlige kontorer - kan du endda parkere bilen og med dit joystick "gå indenfor". På skærmen vises så, hvordan der ser ud inde i husene, og nogle af dem kan du så udforske nærmere, hvis du har lyst. Rådhuset har for eksempel mange etager, hver især med sit eget net af gange, du kan gå ned af.

Mere "kedelige" programmer til CD-ROM er f.eks. en engelsk ordbog, et leksikon (opbygget som en database, hvor du på rekordtid kan søge på et enkelt ord eller to), biblen (den komplette bibel fylder kun een CD og også her kan du søge på hvad som helst ved hjælp af et enkelt ord) samt en såkaldt Nordisk Medie CD-ROM base med samtlige navne, adresser og andre oplysninger på medier i hele Norden.

En del af disse programmer fås gennem Munksgaard AV i København, der også sælger en CD-ROM afspiller med interface og software. Afspilleren er fra Hitachi og blev testet i forrige nummer af vort søsterblad "Alt om data".

CD-ROM til Nintendo og Sega

Hvordan ser fremtidens TV-spil ud?

Det er et spørgsmål, du vil få 10 forskellige svar på, hvis du spurgte 10 forskellige eksperter.

Men for at danne os et indtryk af den seneste udvikling, ▶

STÆRK TRANSPORTABEL

En arbejdshest uden lige. Det er testholdet bedømmelse af en ny transportabel computer, den såkaldte Bondwell PRO 8T fra bondwell Danmark.

Maskinen, der iøvrigt også har fundet vej ind i Christiansborgs gemakker, er en IBM-kompatibel, transportabel "laptop", der har stort fullsize tastatur og separat taltastatur. Den sælges sammen med software, og den testede version - der koster lige under 16.000 plus moms, har indbygget harddisk 20 MB samt indbygget diskettedrev, 3 1/2 tomme 720 K.

Skærmen er 24 linier x 80 tegn, med et klart billede, en god kontrastindstilning samt mulighed for at slå en baggrundsbelysning til eller fra - det betyder, at du rent faktisk også kan arbejde i mørke eller f.eks. på en Jumbo, mens de viser film.

Ekstraudstyr omfatter blandt andet en taske samt inden for kort tid også en converter, så du kan lade din computer op gennem et 12-volts cigarettænder-stik i bilen.

Fedeste detalje?

At du kan køre med to hastigheder, en "almindelig" 4.77 MHz og en "turbo" 8 MHz.

Næstfedeste?

At du kan slå hardisken til og fra via en lille separat knap (harddisken bruger nemlig ekstra strøm, og det er en dum ting, hvis du gerne vil arbejde for eksempel 6 eller 8 timer uden stikkontakt og uden at skulle lade op).

Trediefedeste?

At harddisken selv parkerer hvert 20ende sekund, så du ikke mister vigtige data.

Fjerdefedeste?

(Nej, stop-stop. Vi har fattet det. Red.)...





ALT OM CD-ROM



En CD-kompatibel 16-bit spillemaskine fra Sega.





Spil til PC-Engine kommer i CD-æsker.

har vi vendt blikket mod Japan. Og her er der ingen forvirring eller tvivl: Resultatet er helt klart, nemlig at uanset hvad, så vil fremtidens TV-spil i hvert fald indeholde mindst een CD-ROM afspiller.

I de nyeste versioner af Japans TV-spil er CD-ROM en vigtig del af spændingen. Såvel Sega som Nintendo har lanceret 16-bits TV-spil, hvor CD-ROM er indbygget og hvor spillene kommer som færdige fuldstørrelses CD-plader (12 cm).

Disse maskiner er endnu ikke kommet til Danmark, og de seneste meldinger går på, at det nok varer et års tid før vi ser dem på disse breddegrader. Maskinerne er også forholdsvist dyre: 12.000 er minimum, du må hoste på med, hvis du vil være med.

Til gengæld får du altså også det, mange har beskrevet som fremtidens TV-spil. Der er masser af hukommelse, fænomænal lyd og et udvendigt design af selve "spilledåsen", der er direkte adgang til Metropolitan Museum of Modern Art i New York - dette gælder både Sega-versionen og Nintendos model.

CD-ROM på PC Engine

En billigere og hurtigere måde at få et TV-spil med CD-ROM på, er at vende blikket til England. Her kan man nemlig pr postordre erhverve sig en såkaldt "PC-Engine". Lad ikke navnet snyde dig - det er IKKE en PC, men derimod et fuldt-komplet TV-spil fra det japanske firma NEC.

Det forventes, at der inden kort tid vil komme en dansk importør, men indtil videre må vi altså nøjes med at købe maskinen pr postordre. En SCART-TV version fås for 199 pund, mens du må betale 25 pund mere - eller 224 engelske pund - for at få en udgave, der kører på almindeligt TV (ca 3000 kr.).

Hertil kan du så tilslutte en CD-ROM pladespiller og en såkaldt interface-unit. CD-ROM'en fylder det samme som en PC-engine, dvs. omtrent samme størrelse som en Sony Discman, og hertil kommer så interfacet, der sidder bagtil de to enheder.

CD-ROM pladespilleren kommer også fra NEC (du kan altså ikke tilslutte din egen CD-spille), og den er hvid, så den matcher PC-enginen. Prisen er ca 450 pund, og det er faktisk billigt - ikke i forhold til CD-pladespillere, men i forhold til andre CD-ROM afspillere. Husk på, at prisen også inkluderer interface og alle nødvendige kabler!!

Oveni kommer, som en ret genial ting, at du kan tage CD-ROM enheden ud for sig selv og derefter blot bruge den som ganske almindelig CD-pladespiller, når du får lyst. Den kan tilsluttes dit stereoanlæg og spille over højttalerne, eller du kan tage den med ud at jogge og sammen med et sæt hovedtelefoner (der tilsluttes i siden) bruge den lille enhed som en transportabel CD-spille! Fikst.

Vi testede nogle af de nye PC Engine spil, blandt andet "Street Fighter", der er et arcade-spil, som er konverteret fra coin-up maskinerne. I dette spil var CDen især brugt til at tilføje en masse ekstra tale (mennesketale, ikke en computerstemme) og til at spille en masse melodier så avancerede at de ikke engang er i den originale maskine.

Lydene og melodierne var RIGTIGE, dvs. indspilninger i studiekvalitet med strygerkvartetter og det hele. Slagene var rigtige slag, lussingerne lød ægte osv osv...

Du kan udover skrig og andre lyde også vælge mellem hele fem forskellige soundtracks, der alle ligger på CDen. Så det er kun op til din personlige musiksmag at vælge, hvad du vil høre, mens du spiller "Street Fighter" på PC-Engine med CD-ROM som tilbehør.

Som nævnt fås PC Engine indtil videre kun i England (og i Japan). Postordreadressen er:

PES
223 B Waterloo Road
Cobridge
Stoke-On-Trent
Staffs ST6 2HS
England
Telefonnummeret er 009-44-782-213993

ATARI 1040 ST

ÅRETS COMPUTER



ATARI 1040 ST

- Motorola 68000 16/32 bit processor
- 1 Mb RAM
- 640 x 400 højopløsnings-grafik
- Mus
- 3½'' diskettedrev
- MIDI interface
- Udvidelses port
- TV-modulator

incl. moms **6995,-**

incl. 1ST WORD PLUS og SUPERBASE

ATARI 1040 ST, computeren med den brugervenlige grafisk orienterede brugerflade.
ATARI 1040 ST, computeren der er legende let at betjene.
ATARI 1040 ST, computeren der øger din produktivitet.
ATARI 1040 ST også til underholdning.

Din lokale forhandler har netop nu et godt tilbud på årets computer ATARI 1040 ST, og så får du tekstbehandlingsprogrammet 1ST WORD PLUS og databaseprogrammet SUPERBASE med i prisen.

ATARI 1040 ST kampagneforhandlere:

SJÆLLAND & FYN
Musikhuset Aage Jensen A/S, Åbenrå 3, 1124 Kbh. K, 01 14 29 00
Pro Shop, Skindergade 24, 1159 København K, 01 91 21 33
Dansoft, Vindingevej 1 A, 2700 Brønshøj, 01 28 81 01
H. C. Andersen A/S, Th. Philipsensvej 21-23, 2770 Kastrup, 01 52 44 04
Magasin A/S, Hovedgaden 43, 2800 Lyngby, 02 88 44 33
Apollon Musik, Strandvejen 90, 2900 Hellerup, 01 62 10 06
Musik Service, Storegade 7, 4780 Stege, 03 81 53 87
Digisoft ApS, Tværgade 6, 4800 Nykøbing Falster, 03 85 83 85
Unipro, Søndergade 13, 5000 Odense C, 09 14 42 55
Dansk Data Teknologi ApS, Fåborgvej 11, 5250 Odense SV., 09 91 55 99

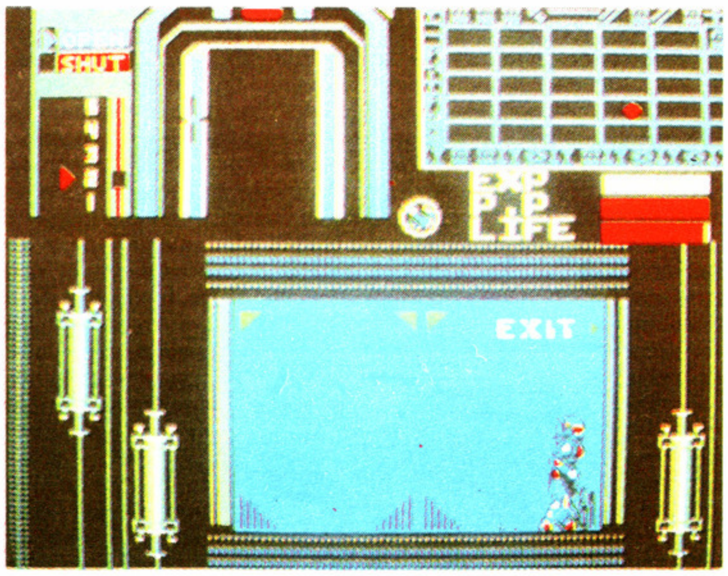
JYLLAND
Yttesens Eftf., Næstmark 25, 6200 Åbenrå, 04 62 10 09
Knud Eskildsen Musik A/S, Torvegade 6, 6700 Esbjerg, 05 12 30 22
Pixel, Strandvænget 44, 6710 Esbjerg V., 05 15 24 41
Jønsson Data, Nisumgade 6, 6780 Skærbæk, 04 75 11 35
A/S Musikhuset Jørn Andresen, Vestergade 13, 7100 Vejle, 05 82 09 22
A/S Musikhuset Jørn Andresen, Nørretorvet 2, 7200 Grindsted, 05 32 22 11
Knud Eskildsen Musik A/S, Dalgasgade 17, 7400 Herning, 07 22 10 00
Knud Eskildsen Musik A/S, Store Torv 18, 8000 Århus C, 06 19 22 99
Unipro, Vestergade 37, 8000 Århus C, 06 20 15 02
Dancom Data, Filsøvej 6, 8240 Risskov, 06 17 41 22
Knud Eskildsen Musik A/S, Gravene 4, 8800 Viborg, 06 61 25 15
Data Support Nord I/S, Søndergade 2, 8900 Randers, 06 40 11 88
Knud Eskildsen Musik A/S, Hobrovej 347, 9100 Ålborg, 08 18 52 00

BORNHOLM
Elektronik & Data, Haslevej 138 B, 3700 Rønne, 03 95 78 79

ATARI
COMPUTER

Nyt fra Sega og Nintendo

TV-SPIL



SPÆNDENDE ROBOTSPIL

Cyborg Hunter (Sega)
Robotter har altid været populære i computerspil, og seneste Sega-nyhed er ingen undtagelse. Navnet er "Cyborg Hunter" og det er Activision, der står bag denne sag med masser af action og skydning fra start til slut.

Du spiller en en tidligere politimand, der nu er lykkejæger og opsat på at udrydde en sand hær af fjendtlige robotter, der huserer på planeten Vipron. Robotterne er nogle slemme no'en: De er nemlig dræberrobotter, så jobbet kan nemt blive farligt for dig, om du kommer for tæt på. Så det gør du naturligvis ikke, eller....

Robotterne kontrollerer et helt område, nærmest som en bande, der terroriserer samtlige indbyggere og tvinger dem til kun at gøre de ting, de selv (altså robotterne) vil have. Men nu skal det være slut, har du - Cyborg Hunter - besluttet.

Derfor gør du lige til sagen og styrer direkte mod Viprons hovedkvarter for at lære robotterne, at de hellere må opføre sig ordentligt.

Vipron er ikke ligefrem et rart sted at være. Det vrimler med fjender, og stedet er heller ikke ligefrem hyggeligt. Indretningsarkitekter har der ikke været mange af, og dem, der har været, har åbenbart haft en forkærlighed for metal, roderi, mørke farver og usselt slum.

Robotterne gemmer sig overalt, så det er med hele tiden at have skyderen parat til at give dem en blyindsprøjtning (eller var det lasers?).

Vil du ikke skyde, kan du også uskadeliggøre en robot med spark og slag, og det er klart, at det er det, du foretrækker - er man sej eller er man sej ikke?

Nærkamp med en robot kan dog også vise sig at give probs. Robotten slår nemlig igen, og sådan et rigtigt metalslag a la Robocop kan faktisk godt gøre avs.

Efterhånden som du klarer de forskellige levels bliver handlingen naturligvis sværere og sværere. Jo højere, du kommer op i slottet, hvor hovedkvarteret ligger, desto vildere bliver robotterne. De er i hvert fald ikke glade over din indtrængen, så hold dig nede på de lavere niveaer indtil du har lært, hvad det vil sige at skulle slås.

Målet i spillet er at komme frem til Vipor selv, og det skulle vel nok kunne lade sig gøre, IK OG? Det er jo ingen ringere end dig, der sidder bag kontrol-pad'en.

Grafikken i spillet er god og der er fuld knald på actionknappen hele tiden, men Cyborg Hunter er ikke noget vildt originalt spil: Nytænkning er der ganske enkelt for lidt af.

Til gengæld kan du nemt få en rum tid til at gå med Cyborg Hunter, for der er masser af levels og en række ret så forskellige modstandere. Spillet er ikke det vilde, men det er langtfra kedeligt. God underholdningsværdi til en fornuftig penge.

Fire ud af fem mulige stjerner: ★★★★

SPÆNDENDE RUMSPIL

Gradius (Nintendo)
Kender du Nemesis, det rå spil fra Konami, der gik sin sejrsgang i Europa i 1987?

Så kender du også Gradius. Gradius er nemlig samme spil som Nemesis, der er blot det ved det, at spillet - da det oprindeligt kom frem i arcadehallerne - hed Nemesis herovre og Gradius

i USA og Japan. Hvorfor vides ikke, men sådan er der jo så meget.

Anyway, nu er Nemesis også blevet konverteret til Nintendo Entertainment System, denne gang under sit oprindelige USA-navn "Gradius".

"Gradius" er et af de spil, der fyrer fra hoften og vil blive ved med det i mange år frem. Dette er spillet. Et shoot-em-up, der bare har det hele. En kommende klassiker.

Gradius er navnet på et sted ude i rummet. Et sted, der endnu ikke er opdaget og tegnet ind på astrologernes stjernekort. Men alligevel en hel verden, lidt ligesom den vi har hernede hos os og kalder for Mama Jord. Eller rettere sagt: Det var den førhen, i de gode gamle dage, men nu er den blevet angrebet af nogle af de værst tænkelige fjender, der holder til i en nærliggende stjernetåge.

Du er agent H. Hopeless, der kun iført din Warp Rattler spacecruiser skal ødelægge fjendens planet. Med vold skal vold bekæmpes.

Nå, men op og afsted. Det her er ikke for tøsedrenge, så det er med at go in gang, hvis ikke din hjemplanet skal udryddes totalt bare fordi du sover over dig. Er du klar til at møde alverdens rumuhyrer o.lign.?

Svarer du ja?

OK, hvis det er action og hot skydning, du har sat snuden op efter, bliver du ikke skuffet - det skulle da lige være, hvis du ikke har tålmodighed til at gennemføre. Det er nemlig så forbandet, at hver gang, du dør, skal du starte forfra helt fra begyndningen. Grmphf xzzcvazcs-dzdscsa (Censureret, red.). Og det er ret irriterende...

Nå, men nu skal du altså skyde fjendeskibe ned til den helt store guldmedalje og det vel at mærke uden at spørge først. De fremmede rum-nogen har det med også selv at tage til genmæle, så midt i al skyderiet skal du også lige huske at dukke dig for fjendtlige kugler.

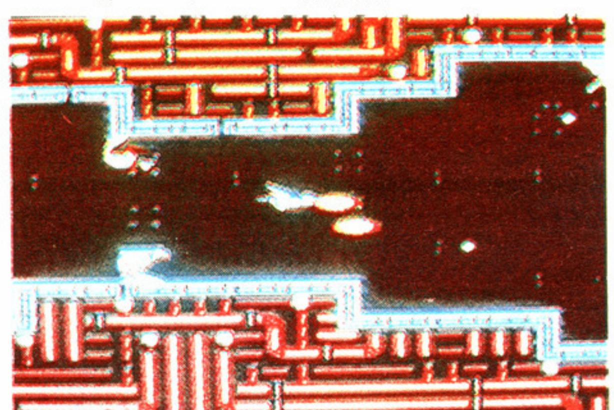
Hvis du stadigvæk hænger på, bliver du efterhånden udsat for noget ret utroligt grafik i dette superbobbede action shoot-em-up. Du kommer gennem huler og ud i rummet, ind over bjerglandskaber og ned i nye huler undervejs. På vægge og lofter hænger der hoveder, som skyder tonsvis af kugler mod dig. Jo, de kan, de der Konami-knuder.

At det i virkeligheden er to år siden, at Nemesis/Gradius kom frem, kan ikke mærkes, men konverteringen til Nintendo er naturligvis også først lavet nu, så de nyeste programmerings-fif er naturligvis taget i brug.

Grafikken er bare creme (læs: Ultramega osv.) og lyden følger ret godt trop. Action er ikke ordet, når vi diskuterer handlingen: Det her spil er simpelthen så sprællevende, at du har svært ved at følge med!!

Jo, den her må du have i din samling. Den er bedre end Commodore-versionen, Amstrad-versionen, Spectrum-versionen og faktisk også bedre end den originale arcade-hals version.

Fem stjerner af fem: ★★★★★



Game Game Game
Game Game Game
Game Game Game
Game Game Game



VERDEN I FØLGE GUD

Populous (Bullfrog/Electronic Arts) - Amiga

Har du nogen sinde tænkt på, hvor fedt det egentlig kunne være, hvis man var Gud?

Ikke noget problem. Send bare kr 980 til SOFT TODAY (adressen står forrest i bladet) og vent en lille uges tid, så ordner vi den sag for dig.

Ahøm. Øh...

Just kidding.

Nej, spøg til side, Gud er det nok lidt svært sådan lige at blive, men takket være et nyt spil fra Electronic Arts, kan du i det mindste få lov til at lade som om.

Spillets navn er "Populous". Her er du en af mange guder (du kan også spille mod en kammerat, og så er han også en gud), og det er op til selv, hvordan du opfører dig. Er du en ond gud, vil du nok snarere blive kaldt djævlen af dine folk, og det sjove er, at spillet - i hvert fald hvis man spiller mod en ven - går ud på, at din egen befolkning skal have det godt (så bliver du kaldt deres Gud), mens det er op til dig at sørge for, at hans befolkning - modstanderne - har det skidt (så er du lige pludselig djævlen, i hvert fald i deres øjne). Og vice versa: Ham, du spiller mod, sørger for at gøre det godt for sit eget folk, alt imens han hidkalder frygtelige ulykker over dit folk.

Ideen er nemlig, at der ikke er så meget ved blot at være Gud. Man er ligesom nødt til at have nogle fans, nogle troende. For hvis man blot går rundt og siger "Goddag, jeg er Gud", men hverken har præster, disciple eller nogen til at tro på sig, ja så er man ikke meget af en Gud.

Troende får man ved at gøre det godt for dem. Du sidder i det høje og kan kigge ned på din egen lille verden (på skærmen) og kan hele tiden se den udvikle sig - nye huse, beplantning osv er nogle af de ting, der sker. Du kan også se dit folk gå på togt og erobre nyt land: På den måde får du udbredt din religion, men inden de kan gå på togt, må de være mætte og veludhvilede, så du skal naturligvis sørge for, at markerne ikke har for mange græshopper og at kornet er godt.

Øverst på skærmen viser en lille måler dit "Manna-level", og her kan du se, om det kan betale sig for dig at gøre folkets leder til en Jesus-agtig skikkelse og sende ham på togter. Husk dog på, at det også er dit job at snyde modstanderne, f.eks. ved at lade floderne stige - det er en god ting, hvis de har bygget landsbyer på lavt land, så bliver hele showet nemlig oversvømmet. Denne taktik virker dog bedst, hvis dit eget folk samtidig har bygget på højt land, ellers ryger de med i faldet.

Små orkaner kan du også bruge, og i det hele taget er "Populous" et spil, du slet ikke kan sammenligne med noget som helst andet. Der er simpelthen SÅ MANGE muligheder, du kan gøre, men sådan må det vel være at være Gud. Alle muligheder står åbne, du kan gøre lige præcis hvad der falder dig ind...

Hvis du synes, det lyder som et fedt spil, så har du ret. Men husk, at jobbet som Gud ikke altid er ligetil. Det er et fedt job at have, men det kræver også sin mand.

Heldigvis hjælpes du af en meget detaljeret og meget flot grafik, der bare har det hele. Landene og mulighederne for at ændre på naturen og dit folk er meget omfattende, og det har da også taget programmørerne 3-4 år at lave spillet. Pudsigt nok har de i udviklingsfasen brugt LEGO-klodser til at bygge forsøgsverdener op med og sidenhen har grafikerne så lavet det hele om til pixels.

Lyden i spillet er vildt detaljeret, komplet med et splinternyt Rob Hubbard soundtrack og tunge lyde af et hjerte, der pumper derudaf.

Det hele er naturligvis meget fængslende (du er jo Gud), og hvad spillet ikke har i action, har det til gengæld i kompleksitet. Det er meget spændende, og du skal tænke dig godt om, men kan alligevel ikke lade være med at le hvert femte sekund - det er jo i det store og hele en ret morsom opgave, du er blevet sat på, sådan at få fans ved at udbrede din religion.

Måske synes du, "Populous" lyder som et rigtigt Langt-Ude spil. Det er det også. Det er ikke et spil, man er vant til at se hver dag, og der findes faktisk ikke noget spil, det kan sammenlignes med. Til gengæld MÅ OG SKAL du se det. Det er nemlig rigtig, rigtig godt.

Må Gud være med dig.

Lars

Grafik	★★★★★
Lyd	★★★★★
Action	★★★
Fængslende	★★★★★
Pris/kvalitet	★★★★(★)

DE TO, DER ER DYNAMISKE

Dynamic Duo (Firebird) - C64

Tænd for cykellygten, dynamo-duoen er hos os igen. Ja, den er go' nok: "Dynamic Duo" er et spil, hvor vi møder ingen ringere end de to superhelte fra tegneseriehæftet af samme navn.

Spillet er udgivet af Firebird, og ak, de skulle have puttet det på deres "Silver"-label (den for billigspillene), for som fuldpris er det ganske enkelt ALT ALT for dårligt. 179? De må tro, vi er til grin.

Lad os starte med instruktionerne - dem er der tid nok til at få læst, mens spillet loader, for det tager en e-v-i-g-h-e-d at få loadet. Instruktionerne, javel. For det første er de fyldt med en masse bla-bla om en underlig forhistorie. Mange af sætninger giver ingen mening og hvad værre er, er der en komplet mangel på tegnsætning og check af stavefel. For dåligt, Friebird!

Instruktionerne er sikkert skrevet af samme mand, der programmerede spillet. Han har nemlig fået noget galt i halsen, for for det første er spillet ikke til at styre, for det andet er det grimt og dårligt og for det tredie er lyden nok til at give een en tredobbelt hovedpine.

Spillet er et arcade adventure. Ikke et til, siger du sikkert, men jo: Der er ingen vej udenom.

Historien er, at dig og din ven, en and (Dynamo-drengene), er fanget i et mystisk forhekset hus. Der er magi i luften, men det eneste, der kan siges at være godt ved spillet, er den lille meddelelse, der på et eller andet tidspunkt uvægerligt flasher ind over skærmen. Der står nemlig GAME OVER. Og tak gudskelov for det, så er vi friet for det onde...

For at vinde, skal du finde 10 dele af en skat og bringe dem til en rum, hvor du kan komme ud. Anden kan flyve rundt ret hurtigt og finde skattekisterne, men den an-



den halvdel af duoen - manden er den eneste, der kan åbne kisterne, så I er nødt til at samarbejde.

Firebird har åbenbart fundet ud af, at spillet er ret let, så for at kompensere for dette, har de lavet fjenderne til nogle uovervindelige bæster, der er så godt som umulige at få has på.

Oversigtskortet viser en Pacman lignende labyrint over huset, men også her er grafikken elendig: Farverne er dårligt valgt og grafikeren, der har tegnet det hele, har helt åbenlyst ikke overstået børnehaveklasse-niveauet endnu.

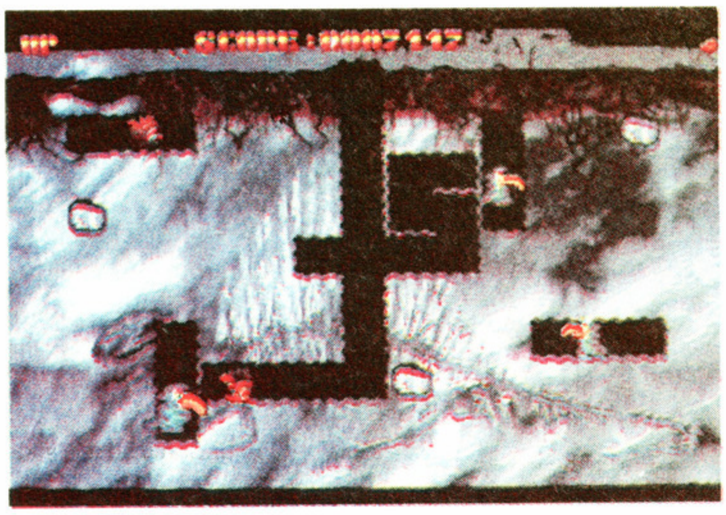
Det samme gælder lyden. Den er dårlig, meget dårlig endda, og minder mest af alt om et barns gengivelse af temaet fra Bamse & Kyllingen eller måske Den Blå Æske.

Du bliver IKKE fængslet af dette spil, og er det action, du har sat næsen op efter, så kan du roligt sætte den ned igen: Kig bare på vores stjerner (de få af dem, der nu engang er). Det er ikke for at være fedtede med karaktererne eller noget, men hvis Firebird vil have ros, har de bare at lave nogle ordentlige spil. Det andet fis gider vi ikke stå model til.

Dynamic Duo, min osv.

Lars

Grafik	★★
Lyd	★
Action	★
Fængslende	★
Pris/kvalitet	★



UDGRAV-NING A LA '83

Dugger (Linel) - Amiga

Godt nyt til alle old-timers og fans af nostalgi: Det schweiziske firma Linel har et nyt game i ærmet klar til Amigaen, "Dugger".

"Dugger" er en updated kopi af legendariske "Dig Dug", den gamle coin-up maskine, der også huserede under navnet "Mr Do" dengang i pionertiden.

Vi er mange, der endnu husker denne maskine med tårer i øjnene - en klassiker på linie med Pacman, det er, hvad den er.

Derfor er det også fedt at se, at et firma som Linel tør bringe en konvertering ud nu så mange år efter. Trods alt var der jo ingen, der havde hørt (endsige drømt) om en maskine som Amiga, dengang vi alle stod og proppede tokroner i Mr Do og Dig Dug.

Handlingen er nem nok og lige så let at lære som Pacman. Du er en fyr, der render rundt nede under jorden, hvor du graver gange for at kunne samle nogle ting sammen. Mens du graver gangene (det er ikke så svært, du skal faktisk bare gå, så kommer gangene af sig selv), skal du undgå nogle dyr, der følger efter dig i de gange, du selv har gravet til dem. Dyrene kan dræbes ved at du kaster klippestykker ned på dem, lidt ligesom i Rockford. Men pas på, for som i Rockford kan du også selv blive dræbt af de faldende klippestykker.

På redaktionen er der vildt delte meninger om dette spil. Nogle påstår, at det er håbløst at udgive et spil, der gik af mode i 1983, mens vi andre mener, at det er fedt: Spillet er nemlig ligesom Pacman en ægte klassiker, der er nem at blive men ikke til at lade være med at spille. Man bliver med andre ord fængslet lige fra første sekund, og så skader det jo heller ikke noget at Linel har forbedret originalen så grafikken i dag er langt bedre (dvs Amiga-kvalitet) og lyden også er i top (inklusive digitized samplinger).

Introskærmen er også en af de flotteste, vi har set i lange tider selv på Amiga -, og i det store og hele er det her en fed lille ting. "Dugger" har ikke det vilde hvad angår handling, men det er sjovt, og det er vel det vigtigste ved alle computerspil.

Dem, der så påstår, at det altsammen skal være nyt og flot kan for min skyld roligt købe nogle af alle de "nye" spil: Munsters, 4th And Inches, Dynamic Duo eller alt det andet crap, der er på markedet i disse dage.

Jeg holder på mit: "Dugger" er et stærkt lille spil, der ikke kræver den store hjerneeffekt, men sagtens kan holde dig klistret til den lille monitor i lang lang tid.

Rasmus

Grafik	★★★★
Lyd	★★★★
Action	★★★
Fængslende	★★★★
Pris/kvalitet	★★★★



OG DER VAR INGA OG KATINKA...

Super Hang-On (Electric Dreams) - Amiga

...Og skøre Charlie med sin Harley.

Hold fast på styrthjelmen drenge, for nu skal vi ud at køre med ingen ringere end skøre Charlie med sin Harley. Inga og Katinka lader vi blive hjemme i Rabalderstræde, hvor de kan gøre rent, lave mad og skifte ble på bebserne, for det her er en mandesport: Motorcykelræs, intet ringere, det er det, det gælds om i "Super Hang-On", oprindeligt et Sega-spil, der nu takket være engelske Electric Dreams er blevet konverteret til Amigaen.

Oprindelig var "Super Hang-On" en arcademaskine, og hvis du kniber dig selv lidt i armen og tænker et par år tilbage, kan du også godt huske den: Det var en maskine, der stod forskellige steder i byen - blandt andre steder også på Bakken - og den var formet som en motorcykel, du selv kunne sætte dig op på. Når du drejede, drejede motorcyklen også skråt til siden, så du fik den rigtige fornemmelse af et sving, og når du kørte ud i rabatten, rystede hele motorcyklen, så du rigtigt kunne føle, hvordan det var at køre på jord og sten!! Sejest.

Knap så veludført er den nye konvertering af "Super Hang-On" til Amiga. Du får nemlig ikke 1 stk motorcykel i samlesæt med i pakken, kun en diskette, men det er også udmærket. I hvert fald når spillet er så veludført og godt "oversat" til Amiga, som det er tilfældet her.

Denne udgave af "Super Hang-On" rummer nemlig alle de ting, originalversionen også har, blot ikke rystelserne, der jo er lidt af en fysisk umulighed (vi behøver ikke at forklare hvorfor, vel?).

Nå, men tilbage til selve spillet: Det er som sagt lavet så godt, at Electric Dreams har kunnet konvertere det bedre end Sega selv. Sega selv har nemlig allerede konverteret spillet een gang før, til deres eget Sega Master System, hvor Super Hang-On leveres gratis med, når du køber en kasse med TV-spillet og to joypads.

Amiga-udgaven her er blot bedre og faktisk mindst lige så god som coin-up grillbaroriginalen. Du kan ikke se forskel på de to, så lækkert er arbejdet lavet.

Grafikken er en meget lækker og effektiv 3-D, langt bedre end i "Out Run" og uhyggeligt detaljeret med de normale bjerge i baggrunden, vejskilte i siderne osv osv. Motorcyklerne, både din gen og dem, du kører om kap med, er tegnet MEGET lækkert og livagtigt. Du starter spillet med at vælge mellem enten mus eller joystick, og som om det ikke var nok, kan du endda finindstille respons-graden, dvs. hvor meget, det skal være nødvendigt at rykke i joystcikket eller køre med musen for at opnå et givent sving eller en given acceleration. Forstår du nu, hvad vi mener, når vi siger, at der er kælet for detaljerne i denne udgave af "Super Hang-On"?

Efter valg af styring, skal du vælge bane. Det er lettere sagt end gjort, for der er ret mange at vælge iblandt: 6 stk i Afrika, 10 i Asien, 14 i Amerika og hele 18 stk i gode gamle Europa.

Det næste, du skal vælge, er lyden. Snak lige om detaljer een gang til, for du kan vælge mellem enten en af fire forskellige melodier som soundtrack eller også lydeffekter. Og når alt det her så endelig er overstået, er det tid til at rulle "cyklerne" frem til startlinien...

For at vinde, skal du gennemføre på en given tidsgrænse, og der er i selve spillet alle de små fikse detaljer, vi kender så godt fra arcade-originalen. Faktisk er det helt tydeligt, at programmørerne ikke har forsøgt at springe over, hvor gærdet var lavest, men i stedet for har koncentreret sig om at lave et spil, der kan holde folk fanget i månedsvis fordi det er så tæt på det oprindelige forlæg som muligt.

Vi har kun et enkelt minus: Det er, at man skal multiloade. Så slemt er det dog ikke, for det her er trods alt et Amigaspil, og "Super Hang-On" er ikke det første spil med multiload. Det tager heller ikke så langt tid - faktisk ville det have været betydeligt værre, hvis det havde været 64'eren i følgeskab med C2N eller for den sags skyld 1541. Så gas op og WROOOOM!!

Op på sædet af din Harley og ned i softwareshoppen efter "Super Hang-On". Det er et spil, du ikke må snyde din Amiga for.

Rasmus

Grafik	★★★★★
Lyd	★★★
Action	★★★★
Fængslende	★★★★
Pris/kvalitet	★★★★(★)

SÅDAN BEDØMMES SPILLENE:

★	Lousy, undgå for enhver pris
★★	Under standarden, ikke for godt
★★★	Den gennemsnitlige vare, ikke det vilde
★★★★	Klart godt, værd at købe
★★★★★	Det sublimt ultimative. KØB!!

Game Game Game Game Game Game Game Game Game FILE

SÅDAN BEDØMMES SPILLENE:

★	Lousy, undgå for enhver pris
★★	Under standarden, ikke for godt
★★★	Den gennemsnitlige vare, ikke det vilde
★★★★	Klart godt, værd at købe
★★★★★	Det sublimt ultimative. KØB!!

EN ÆGTE GYSER

The Munsters (Again Again) - C64/Amiga

Skræk, gru og rædsel!
The Munsters er her. De er kommet for at rive vores indvolde ud, spise vores tarmslyng og i grove træk bare lave rav i den...

Hjæææææælp.

Nå, slap nu bare af. "The Munsters" fra Again Again er nemlig ikke så vammelt og ulækkert, som coverteksten i reklamerne gerne vil have os til at tro. Og er der grund til at flygte fra dette spil, skulle det da kun lige være fordi, det er i virkeligheden en ret elendig programmering. Til skræk og advarsel for andre programmører, så de kan se, hvad de IKKE skal gøre.

"The Munsters" er ikke kun et spil. De er også navnet på en engelsk TV-serie om en familie bestående af døde, nedfrosne væsener, og det er denne TV-serie, der har fungeret som baggrund for spillet. Desværre viser det sig alt for tit, at når gode TV-serier laves om til spil, bliver computerspillene ofte ret dårlige. Sådan var det med Knight Rider, sådan var det med Miami Vice, med Airwolf og nu altså også med The Munsters. Spillet er et arcade-adventure, der ligesom "Dynamic Duo" foregår i et forhekset hus. Du skal redde en sild ved navn Marilyn, men det er ikke så fedt, som det lyder (lyder det fedt? red.), for også Marilyn er et genfærd.

Åbningsskærmen ligner et grufuldt levn fra 1983 og grafikken er endnu værre: Når man ser skærmens mangelfulde farveudnyttelse og den dårlige, klumpede grafik, tænker man: "- Er det Spectrum-versionen, jeg har fået fat i??" Det er det naturligvis ikke, for se ned på din computer - det er en 64er, det er kun spillet, der ser ud som om det var lavet til en Spectrum. Endnu mere rædsel er det, at selv Amiga-versionen også har samme sløve Spectrum-grafik. Så helt ærligt, kære venner: Hvorfor bruge 3 eller 4 farver, når 64eren har hele 16 og Amigaen har mange, mange mange flere...? Det er FOR dårligt.

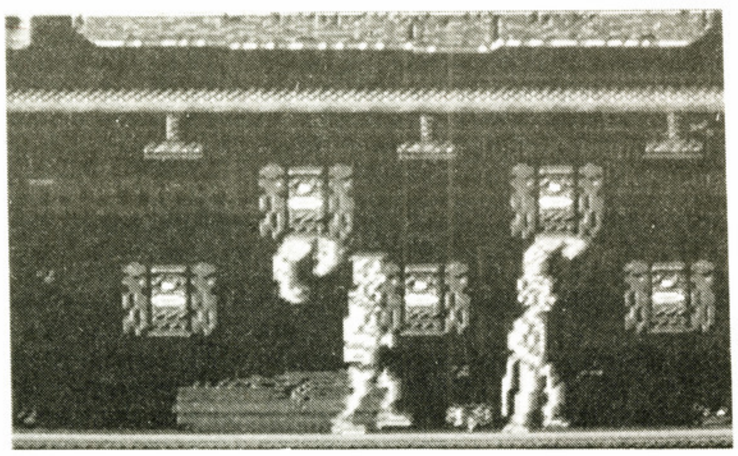
Vi må også lige hellere klage over lyden. Temaet fra "The Munsters" tv-serien er med, men både på C64 og på Amiga er den ellers så gode melodi blevet mishandlet til noget nær ukendelighed. Er det det, programmørerne mener, når de bag på pakken har skrevet: "Indeholder al den skræk og rædsel, du drømmer om".

Nå, men du behøver ikke læse mere om dette spil, for du har sikkert fattet, hvad vi mener:

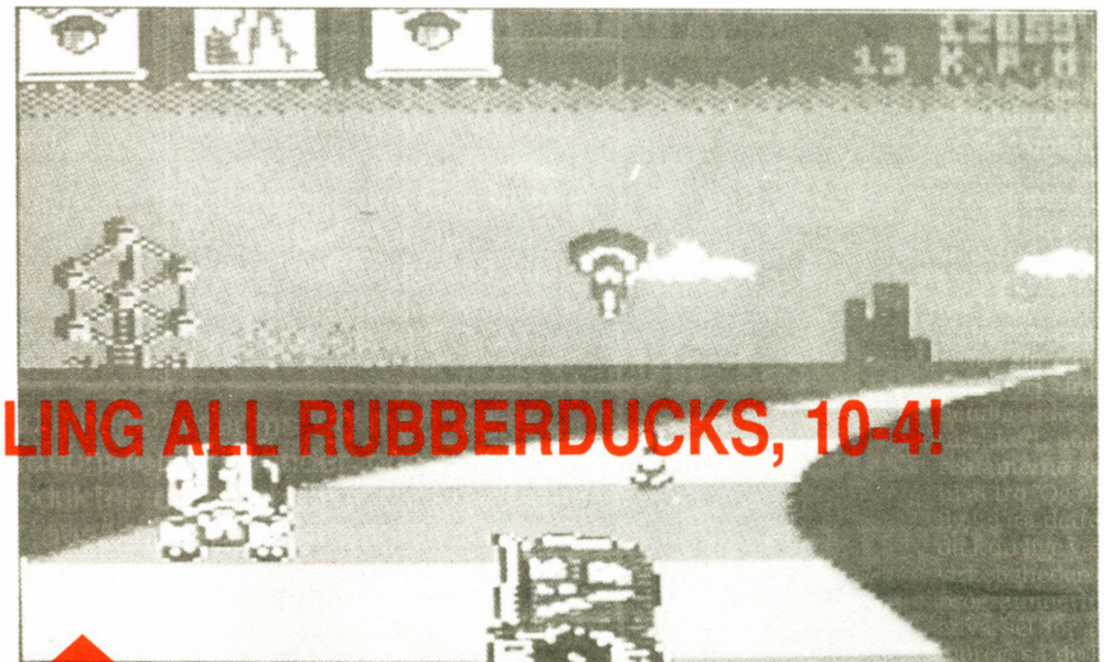
Det her er ikke spor gruopvækkende. Det er dårligt. Og det er keeeedeligt.

Christian

Grafik	★★
Lyd	★★
Action	★★★
Fængslende	★
Pris/kvalitet	★★



CALLING ALL RUBBERDUCKS, 10-4!



Supertrux (Elite) - C64

Racerbilsspil har vi haft mange af før. Lidt for mange, faktisk, til at vi gider have et til - jeg mener, helt ærligt, det kan sgu da godt blive lidt for kedeligt hver eneste måned at skulle forke 179 ud på en kassettefuld 3D vej, for bare at ligge at køre om kap med de samme kedelige biler indenfor den samme kedelige tid og med de samme kedelige forhindringer. Og den eneste forskel er spillenes navne.

Nej, så må vi hellere lave noget nyt, synes Elite Games at have tænkt. Og det gjorde de så. Med en magisk tryllestav har de forhandlet samtlige bilsprites til LASTBILER. Eller trucks, som de jo rettere sagt hedder på engelsk.

Der er bare det lille problem, at det ikke er særligt vildt at køre om kap i lastbiler. Jeg mener, tænk over det: Accelerationen er 1% af en Porches og topfarten ligger et sted mellem 80 og 90 kilometer i timen, fuldt læsset.

Se, det er jo et problem, men også det har Elite åbenbart haft en løsning på.

"- Så tryller vi da bare alle lastbilerne om til SUPERlastbiler", har programmøren åbenbart i al sin visdom tænkt. Og som tænkt, så gjort. Resultatet? En serie superlastbiler, der med sine indbyggede turbo-ladere nemt kommer op forbi de første 150-200 kilometer i timen!! Navnet på spillet er lige så genialt. Superlastbiler = Supertrucks. Supertrucks = Supertrux. Fik du den? Det gjorde vi også. Men vi vred os heller ikke af grin af den grund...

Hæ-hæ.

Du er altså lastbilchauffør, dit livs drømmejob.

Bag rattet i en stor MACK eller Scandia skal du ræse om kap med andre sekshjulede. Kapløbet er arrangeret af en eller anden senil oliesheik og præmien er penge nok, så du kan trække dig tilbage fra livet som Rubberduck og hellige dig frimærkesamlingen for evigt. Så hvad venter du på? Op at stå på sømmet, mand, 10-4 fra the bear...

Løbet foregår i Vesteuropa og finder sted fra hovedstad til hovedstad. Pudsigt nok er der ingen grænseovergange, men det kan jo være, det er Europa efter 1992. Forøvrigt er der heller ikke noget færdselspoliti. Nå, så må det jo være Europa efter 1999.

Starten sker i London, England, og så går det ellers derudaf gennem lystige Paris, gamle Rom og græske Athen, hvor det vrimler med statuer af nøgne mænner og andet lystigt.

Undervejs i spillet skal du undgå andre trucks, men der kommer også forhindringer i form af olieklatter, du skal udenom, klippestykker på vejene (især sydpå), forhindringer, de lokale eller dine konkurrenter har stillet op samt andre spærringer (f.eks. vejarbejder).

Supertrux har nogle mærkværdige farver, men bortset fra det er det ellers meget godt lavet rent grafisk. De forskellige trucks ser noget firkantede og klodsede ud, men sådan er det jo også i virkeligheden, så det kunne sikkert ikke være gjort meget bedre.

Til gengæld vil vi lige benytte lejligheden her til at klage over lyden. Den er tynd, simpelthen bare SÅ tynd, at det er en gru. Især motorlyden er en klam prut: Den lyder som ... ja, ord kan ikke beskrive den vage knallertlyd, der kommer ud af de store trucks. Realistisk er det i hvert fald IKKE. Men spillet er kan da spilles.

Sammenlignet med andre 3D spil på 64eren er det her udmærket, men det er bare lige som om, at der allerede er lidt for mange af den slags spil på markedet.

Når man så samtidig tager i betragtning, at der ikke er noget nyt eller revolutionerende ved "Supertrux" og at flere andre spil i genren overgår denne ordinære gennemsnitslancering, ja, så har vi svært ved at se, hvorfor nogen ville betale 179 kroner for dette spil.

Vent et års tid.

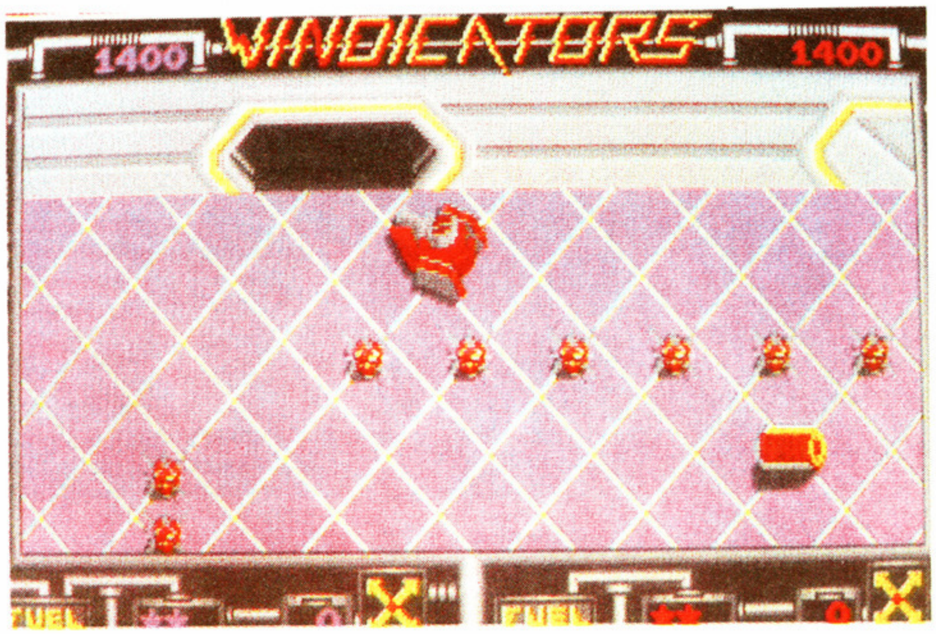
Når "Supertrux" bliver relanceret som billigspil til den tid (og til 39 eller 49 kr), så er det et godt køb.

Som det er nu: For kedeligt, set før og for dyrt.

Christian

Grafik	★★★
Lyd	★★
Action	★★★
Fængslende	★★★
Pris/kvalitet	★★★

VIND I RUMSKIBET



Vindicators (Domark) - Spectrum/Amstrad/C64/ST/Amiga
Hvis du er en af de mange, der regelmæssigt besøger en grill-bar eller en arcadehal for at holde øje med spil, der er på vej til din hjemmecomputer, er der ingen tvivl om, at du helt sikkert må have set "Vindicator".

"Vindicator" er en coin-up maskine fra Tengen, Ataris afdeling for spillehalsautomater, og det er Domark, der har fået rettighederne til at konvertere denne succes til hjemmecomputer-markedet.

Det er der heldigvis kun kommet gode nyheder ud af: "Vindicator" på hjemmeudgaverne er nemlig tro mod originalen og minder i alle forhold om den originale "Vindicator". Hvis du ikke helt husker forhistorien, får du lige en hurtig mission-briefing her fra onkel Lars:

Spillet foregår i fremtiden, langt ude i fremtiden. Tangent-imperiet har brugt sine mægtige kræfter til at erobre hele galaksen, og det eneste, de nu mangler at overvinde for at have total kontrol, er to modige og stærke tank-førere, som har besluttet sig for at gøre et sidste forsøg på at redde universet.

Tangent-imperiet strækker sig over 14 forskellige rumstationer, som hver især indeholder fem levels.

Målet er at trænge ind på hver enkelt station, en ad gangen, og ødelægge rumstationens kontrolcenter, som befinder sig på det femte level hvert sted.

Når (læs: Hvis) du langt om længe når til rumstation nummer 14 og kommer op i kontrolrummet, møder du desuden The Tangent Boss, et stort myre-agtigt kæmpemonster, der skal blæses til bittesmå grafikstykker før du har reddet galaksen og dens indbyggere.

Når du starter spillet, kan du vælge mellem one-player eller two-player, og derefter mellem et startlevel fra et til tre. Alt efter hvilken sværhedsgrad, du har valgt, får du ekstra points og bonus, og når du starter på selve spillet, er der altid masser af fuld action fra første sekund.

Skærmbilledet vises i en slags semi-3D set lidt fra oven på samme måde som i f.eks. Gauntlet. Der er nok af modstandere, men hvis du synes, det hele bliver lidt for hedt, skal du kigge dig om efter nogle af de stjerner, der fra tid til anden ligger spredt rundt omkring i landskabet.

Stjernerne kan du samle op og derefter bruge til at "købe" ekstra grej til din rum-tank, f.eks. mere skydekraft og større våben. Skjold, der beskytter dig, er også meget gode at købe, i hvert fald hvis du har en plan om at fuldføre uden at dø før tid. Endnu federe er det dog, at stjernerne endvidere kan bruges til at købe de såkaldte "warps", der automatisk fører dig ind på nogle højere levels uden at du skal bruge tid og kræfter på at kæmpe dig igennem de foregående. Godt tænkt, Tengen...

Grafikken er som i originalversionen: Effektiv, detaljeret og meget gennemtænkt. Især skal du lægge mærke til de store eksplosioner: Alene de er nok i sig selv til at give en grafikfikseret joystickjunkie åndenød, så smukt er det.

Scrollningen er der heller ikke noget at udsætte på. Selvom den til tider går hurtigt og der scrolles i mange retninger, er det hele lavet meget glidende og ikke i store klodsede ryk, som man ellers tit ser det, især i arcade-konverteringerne.

At der så oven i købet er mulighed for at spille to spillere gør bare det hele endnu mere spændende. Jo, der er mulig-heder nok i "Vindicators". Et skydespil med "stjerner", så du også selv skal tænke og træffe nogle beslutninger, og et skydespil, der nok skulle kunne vare sommeren over.

Køb det. Hvis du har set arcade-originalen, ved du allerede selv, hvor godt et spil, det her er. Denne konvertering har nemlig fulgt originalen 100%.

Godt klaret, Domark.

Lars

Grafik	★★★★★
Lyd	★★★★
Action	★★★★
Fængslende	★★★★★
Pris/kvalitet	★★★★(★)

KEDELIG AMARKANSK FO'BOLD

4th And Inches (Accolade/US Gold) - Amiga
Amerikansk fodbold, eller Rugby, som den også med mindre ubetydelige variationer kan kaldes, er en sport, vi ikke kender så meget til herhjemme.

"Over there" er den imidlertid det helt store nummer, der hvert år kulminerer med "The Superbowl Series", Amerikamesterskabet, der vises på TV verden over på "The Super Sunday". Herhjemme er det TV2, der viser Superbowlen, men vil du se med, må du pænt vente til næste efterår, for forestillingen finder kun sted een gang om året.

Ventetiden kan du så meget passende fordrive med at spille "4th And Inches", det seneste Amiga-spil fra amerikanske Accolade. På vor del af halvkuglen er det US Gold, der står for distributionen (også meget a pro pos), og navnet "4th and Inches" har Accolade taget fra en bestemt del af den folkekære amerikanske nationalsport.

Reglerne er meget, meget indviklede, så det er ikke lige et spil, man sætter sig ned og spiller på samme måde som for eksempel Pacman eller Space Invaders. kort fortalt går spillet ud på, at du skal transportere den lille brune læderkugle (en aflang, oval sag, som du holder og kaster med hånden) fra den ene ende af banen og ned til den anden ende. Når du kommer ned i den anden ende, din modstanders, skal du score, hvad der kaldes et "touchdown" for at få points.

Altsammen er vist på skærmen meget detaljeret og nuttet, med flot tegnede spillere i røde og blå dragter samt en bane, der er pænt tegnet op i en slags semi-3D look med klare hvide afmærkninger.

Så vidt, så godt, men nu kommer øksen:

Hele den nederste fjerdedel af skærmen er nemlig oversået med underlige tegn og gerninger, som ingen hvid mand kan forstå. Det er meddelelser og holdets status og spillets gang, og de refererer til de meget indviklede regler. Det er netop her, at spillet har sit største minus, i hvert fald hvis man vil sælge det til en flok danskere, der er vokset op med en sjovere og mere simpel form for fodbold.

Alle reglerne kan man nemlig ikke bare lige sådan sætte sig ind i, og selvom man forsøgte, er en del af morskaben allerede gået fløjten, fordi man skal sidde og bruge al sin tid på at læse skærmmeddelelser, når man meget hellere vil koncentrere sig om at SPILLE. Action, folks, det er det, det drejer sig om.

Men nej. Endnu værre bliver det, at du ikke kun skal spille spillet, men også være holdets træner. Det betyder, at du skal læse endnu flere status-sætninger, og så er det lige før man slukker og siger, at så kan det sørme også bare være det samme.

Lyden er ikke så god, og præsentationen er heller ikke fed.

Amigaejere, der er vilde med Amerikansk Fodbold, går imidlertid ikke galt i byen ved at købe "4th And Inches", men vi andre kan nok bare ikke se det sjove i en sport, hvor over halvdelen af tiden går med at sidde og læse.

Endelig findes der et meget bedre Rugby-spil på markedet til Amiga. Det hedder "TV Sports Football", så er du vild med sporten (hvad jeg, som du kan læse, IKKE er), bør du nok også checke dette spil.

Sammenlign dem og døm selv. "4th And Inches" vil givetvis komme til kort...

Christian

Grafik	★★★★
Lyd	★★
Action	★★
Fængslende	★★
Pris/kvalitet	★★★



NYT ENGELSK SPILFIRMA

Endnu et nyt og uafhængigt engelsk spilfirma har set dagens lys. Det er det lille "White Panther Publishing", hvis bomærke består af en hvid panter og hvis første spil, "Infinity" fik en rimelig pæn modtagelse, da det for nylig blev lanceret (dog kun i en version til BBC B computeren og der er ikke planlagt oversættelser til andre formater).

Firmaet har yderligere tre spil klar til lancering og de er som følger:

CITY kommer til PC'erne, dvs de IBM-kompatible, og er et slags demografi-spil af den slags, man har i skolerne til f.eks. Butleren og Piccolinen. Du er chef for en by og skal med begrænsede resourcer styre den, så befolkningen vil genvælge dig til endnu en runde.

QUASAR er et spil, der både kommer til Amiga og Atari ST. Grafikken er ifølge Hal James fra White Panther "Terrific", hvilket betyder noget i retning af, at den nok skulle være et blik eller to værd. Handlingen foregår i rummet, hvor du scroller dig og dit spaceship igennem fem sektorer mens du skyder og bomber m.v.

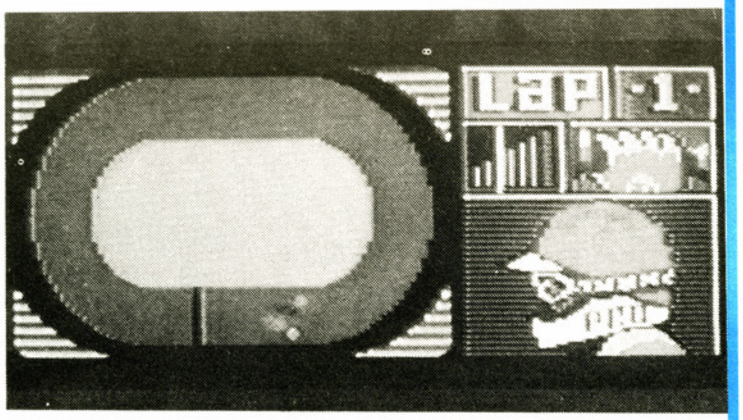
ALPHA MAX ONE er også et rumspil, men denne gang et spil, der kommer inklusive en hel lille novelle, hvori baggrundshistorien også fortælles. Spillet findes til Atari ST, og har du sådan een, kan du med spillet få lov til at redde menneskeheden. De første 50 spillere, der gennemfører spillet til sidste level uden at dø får desuden nogle gevinster af ukendt art fra White Panther Publishing.

Se, se.

Mere info hos din lokale forhandler eller på telefon 009-44-252 622 308.

KA' DE LI' KUBIK?

International Speedway (Silverbird)



Firebirds billigspilsafdeling Silverbird, afdelingen for 39.85-spil, er still going strong, også selvom hele firmaet er sat til salg og ved at blive overdraget til en ny ejer. Men det er selvfølgelig også uvedkommende, bare de fortsætter med at udgive kvalispil og holder prisen nede i kælderen, hvor vi anddre med begrænsede lomme-resourcer også har råd til at være med.

Denne måneds Silverbird-udgivelse hedder "International Speedway" og er et motorcykelspil. Væk er 3-D, denne gang ser du banen for oven, og ak, det må sandelig siges at være et sørgeligt syn: Banen er oval, med en grøn klat (er det græs??) inde i midten og en fed sort kant. Slut. Ikke nogen detaljer, ikke noget fedt, andet end selvfølgelig en tegning af en motorcykelhjelm, der sidder i nederste højre hjørne fordi programmørerne ikke vidste, hvad de ellers skulle fylde den tomme plads ud med.

Motorcyklerne ses også fra oven, og er du MC-fan, kan du godt berede dig på endnu en skuffelse: Hver motorcykelspite er en lille deform klat i enten rød, blå, gul eller lign. "Klatten", som kun fylder et par pixels, kunne have været hvad som helst, lige fra fodbolde til ... - ja, hvad som helst!

Og så starter løbet ellers!

Afsted det gik, rundt og rundt, rundt og rundt, rundt og rundt, rundt o... Sker der virkelig ikke mere? No, sir! This is it. Og sådan er det vel også i virkelighedens motorcykelræs? Rundt og rundt og rundt hele tiden, konstant i en kamp om hvilken prik, der kommer forrest...

Ja, der er ikke meget Ole Olsen her. Selvfølgelig foregår det som i virkeligheden, men så kunne Silverbird da i det mindste have krydret spillet lidt op med nogle olieklatter eller nogle muddersving, man skulle undgå.

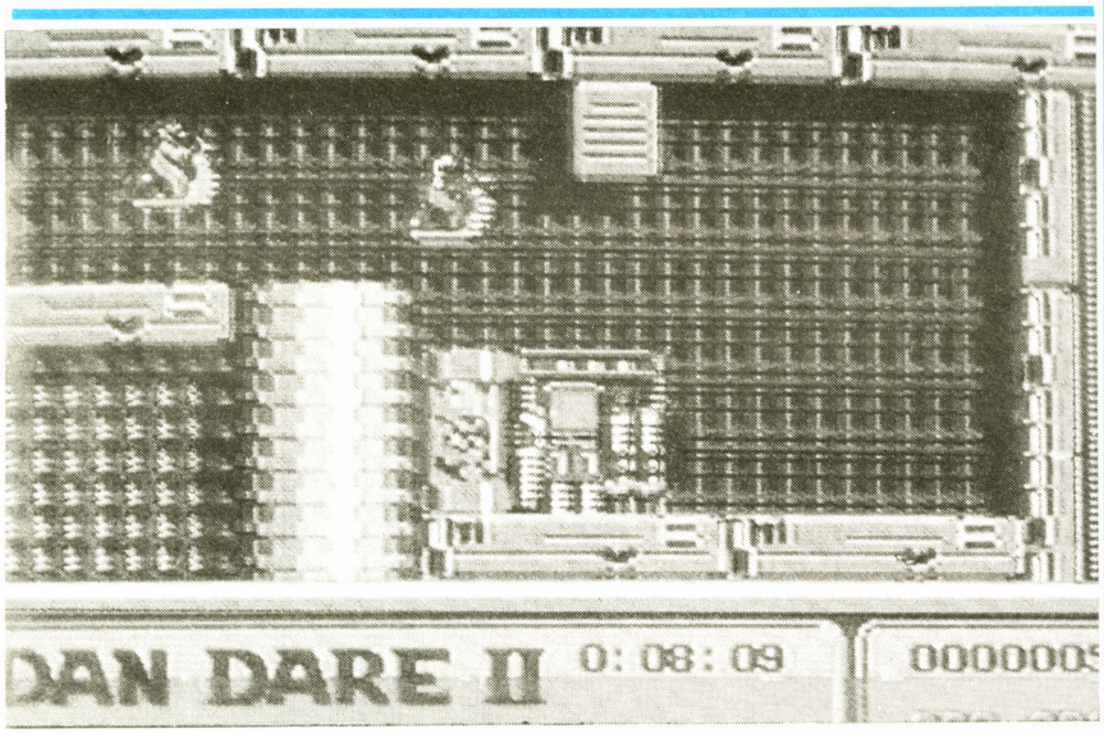
Som det er nu, er "International Speedway" et spil, som DU skal undgå. Det er meget godt programmeret, men helt ærligt, så kan et spil, hvor det gælder om kun at køre i rundkreds efter en anden farvet prik, ikke sætte den vilde hjerneaktivitet i gang.

Bedre held næste gang, Silverbird. ★★

BUDGIES

BUDGIES

BUDGIES
BUDGIES



GOD GEN-UDSENDEL-SE

Dan Dare II (Mirrorsoft)

Og nu til genudsendelserne: I bedste Danmarks Radio stil har en del af softwarefirmaerne nemlig det med også at genudsende deres spil, bare i lidt forklædt form. "Forklædningen" er nu beskeden: Det eneste, Mirrorsoft denne gang har gjort, er at ændre pakningen fra de store spilæsker til en lille kassettebåndsstørrelse. Tegningen udenpå er også lavet lidt om, men ellers er "Dan Dare II" præcis samme spil, som da det blev udgivet for første gang i ... ja, hvornår var det nu, det var?

Uanset hvad, så er der i hvert fald ikke ændret i spillet. Og det er en god ting, for "Dan Dare II" er et udmærket spil, der selvom det har et par år på bagen slet ikke er blevet ringere - faktisk er det jo kun en forbedring, at vi nu kan samle det op for sølle 39.85 istedet for - som før - 179 af de runde.

Som navnet antyder er dette en efterfølger, men spillet kan sagtens nydes uden at du af den grund nødvendigvis skal have etteren i din samling.

Daniel Dare, som hovedpersonen hedder, er en tegneseriefigur, der har sit eget seriealbum (i England) og i det hele taget er ret vild med at gå på eventyr. Nogle af disse eventyr er imidlertid farlige, så det er her, du og dit trofaste stick kommer ind i billedet.

Denne gang bevæger DD sig ud i rummet på sin lille rumscooter. Der er fire sektorer, han skal udforske på planeten Mekon, og det involverer en hel del skyderi.

For rigtigt at kunne finde ud af spillet, er det dog nødvendigt, at du også tegner kort og gemmer dem, så du kan finde rundt.

Selvom der ikke er for meget lyd, er den, der er der, helt perfekt. Grafikken er også fin: Meget "tegneserieagtig" og utrolig farverig, en nydelse at se på.

Action er der masser af, og det går meget hurtigt, selvom der ikke er så meget areal at spille på: Er du skrap (som denne anmelder), kan du gennemføre Dan Dare II på en tre-fire dage. Men så skal du også spille uafbrudt...

"Dan Dare II" er et lækkert spil, med masser af skæg og ballade til en helt utrolig lav pris. Køb det. Også en god fødselsdag-present. ★★★★

TROP UD I ZONEN

Zone Trooper (Gamebusters)

Zonen? Hvafferen zone? Falck-Zonen? Nej Vel?

Spillet her, "Zone Trooper", fortæller i hvert fald ikke, hvilken zone, det er, vi skal "troope" ud i. Og så må vi jo selv gætte os til det.

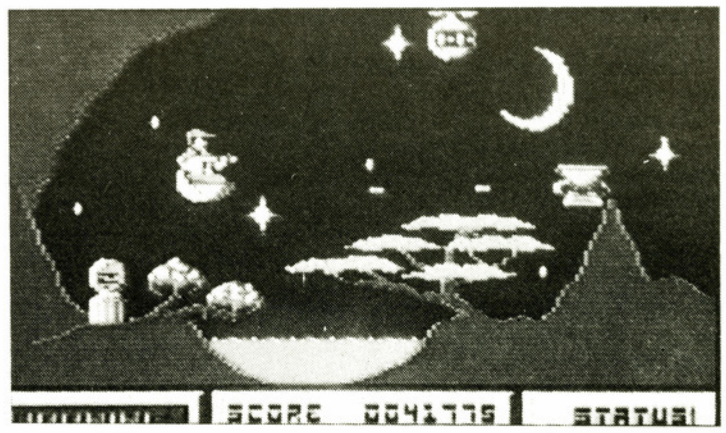
Instruktionerne hjælper os ikke særligt meget - det eneste, de består af, er følgende sætning: "Joystick PORT 2, SPACE-PAUSE, INST/DEL-QUIT". Omfattende afhandling, hvaba'?

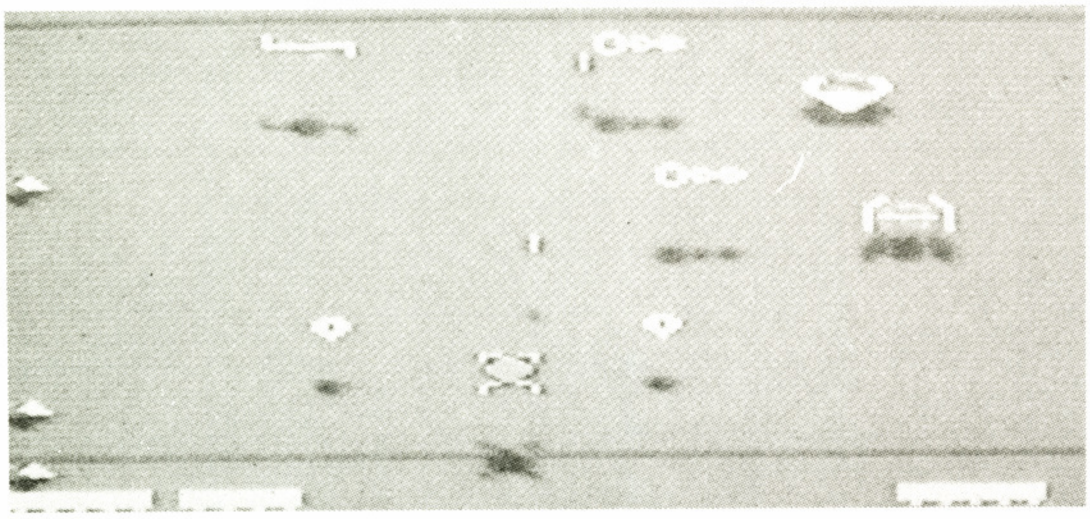
Nå, men spillet går i hvert fald ud på, at du skal daffe rundt på den her fjendtlige planet, hvor du samler og samler og samler og via et datasystem kaldet INFONET skal opspore informationer.

Det hele er lidt svært at styre, så man en gang i mellem kan få fornemmelsen af, at enten har man plugget joysticket i den forkerte port eller også har computeren selv overtaget styringen. Kender du det? Det er bare så surt. Især når man finder ud af, at ingen af delene er rigtige - det hele skyldes udelukkende crappy programmering.

Og nu vi alligevel er i gang med nedrakningen: Lyden er noget af det ringeste, vi er blevet udsat for i lange tider. Det lyder, som om nogen har fanget Peter Belli i et ugenert øjeblik under bruseren, optaget ham på bånd og sidenhen digitaliseret rædslerne ind i et computerspil. Klar næse her! Hvis du køber dette spil, skal det da kun være for at kunne give os ret i, at det er en af de ringeste udgivelser i lange lange tider.

★





I EN FREMTIDIG VERDEN

Pastfinder (Mastertronic)

Snak lige om overdrivelse. Det er rimeligt normalt, at computerspil foregår i fremtiden, men man kan nu engang også føre det FOR vidt.

Det kan Mastertronic tale med om. I deres seneste billigspil "Pastfinder" er handlingen henlagt til, og hold nu fast, år 8878!! Godaw do.

I dette år har en atomkrig gjort store dele af jorden umulige at udforske, men alligevel mener regeringen, at man bør sætte en undersøgelse i gang i disse områder. Rådgivende arkæologer påstår nemlig, at man vil kunne finde vigtige levn og vidnesbyrd fra fortiden (f.eks. 1989?), og derfor blev planerne for Projekt Pastfinder fremlagt.

Du er medlem af et team, der skal dykke ind i de radioaktive områder og finde ting fra en svunden tid. For at du ikke skal dø med det samme, har man lagt en række beskyttende hvilestationer undervejs, og når du kravler ind i en af dem, sker der ikke noget. En del af disse kan endog bevæge sig, så du er rimelig uden for fare.

Handlingen i spillet går ud på at skyde sig levende gennem de radioaktive områder, lave lidt strategisk tænkning og iøvrigt finde ting fra fortiden - og blandingen af strategi og skyderi er velvalgt. Meget underholdende og et godt tegn ved et spil, der er nemt at blive "hooked" på.

Grafikken er desværre ikke lige min smag - der er lidt for meget lyserødt, men sådan er det måske i fremtidens verden. Hvem ved, det er jo som sagt svært at spå om fremtiden, især når den ligger helt ude i forbandede år 8878! Lyden er til gengæld velvalgt og ret fed, selvom der mangler noget musik.

Det bedste ved spillet her er imidlertid, at det er så nemt at blive totalt fængslet. Du kender det godt: Man skal bare lige have et enkelt spil til, bare et... - Og så sidder man ellers der resten af natten, limet til skærmen og med et svedigt, misbrugt joystick i den ene hånd!

Det her spil er FEDT! Det er nemt at lære, men fordi der også er lidt udfordring til den lille grå deroppe, bliver du ved med at spille det i mange måneder frem.

Til 39.85 må du ikke gå glip af det her.

★★★★★

KATTEN TOM

Tomcat (Players)

"Tomcat" er ikke kælenavnet på en kat, der hedder Tom, men snarere navnet på et fly - den legendariske Tomcat F14 Fighter, der var et af de mest dødbringende fly i US Navy i den sidste halvdel 1900-tallet. Nu er vi vel forbi år 2000, og det betyder, at der er kommet en ny og forbedret model af flyet: Den fantastiske Tomcat F14+2.

Flyet skal ind over nogle øer, hvor forsvarssystemerne er gået i kage. De var nemlig programmeret til at skyde alle fjender, men istedet for skyder de på alt, hvad der bevæger sig - også selvom det måske er øens egne, venligtsindede fly.

Skærmbilledet er lidt weird, for det fortæller os, at landskaberne, der ses fra oven, både består af vand (blåt), en strandbred (lyserødt!!) samt land, både brunt og sort og gråt og med bygninger og fjendtlige våben på.

Nå, men i hvert fald er grafikken rædselsfuld, så meget kan roligt siges. Spillet ligner noget, Kele-Line har lavet i sin tid (many light years away), nemlig et kryds mellem Vikings og Tiger Mission. Ikke at det var grimt dengang, det er det bare i dag, hvor vi er vant til noget mere sophistikeret.

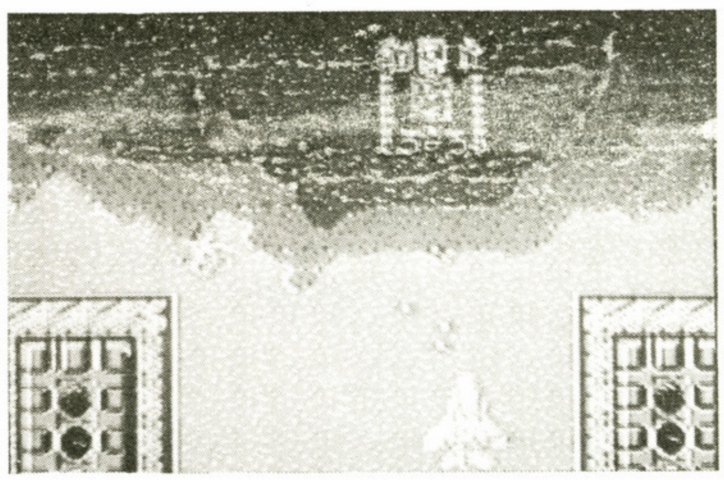
Dit job for Tomcatten er at skyde det hele ned, inklusive forsvarsværkerne, så folk igen kan bosætte sig på øerne. Det vanskeligste job er imidlertid hvordan du skal kunne holde den rædselsfulde grafik ud helt til spillet er overstået.

Nå, men up and away, som de vise siger. Undervejs på din færd kan du samle ekstra våben, men ellers er der ikke noget specielt ved dette spil. Snarere tværtimod, for den dårlige grafik og den mangelfulde lyd giver minuspoints.

"Tomcat" var aldrig kunnet sælges som fuldprisspil. Spørgsmålet er bare, om det vil klare sig så synderligt meget bedre nu hvor prisen kun er 39.85?

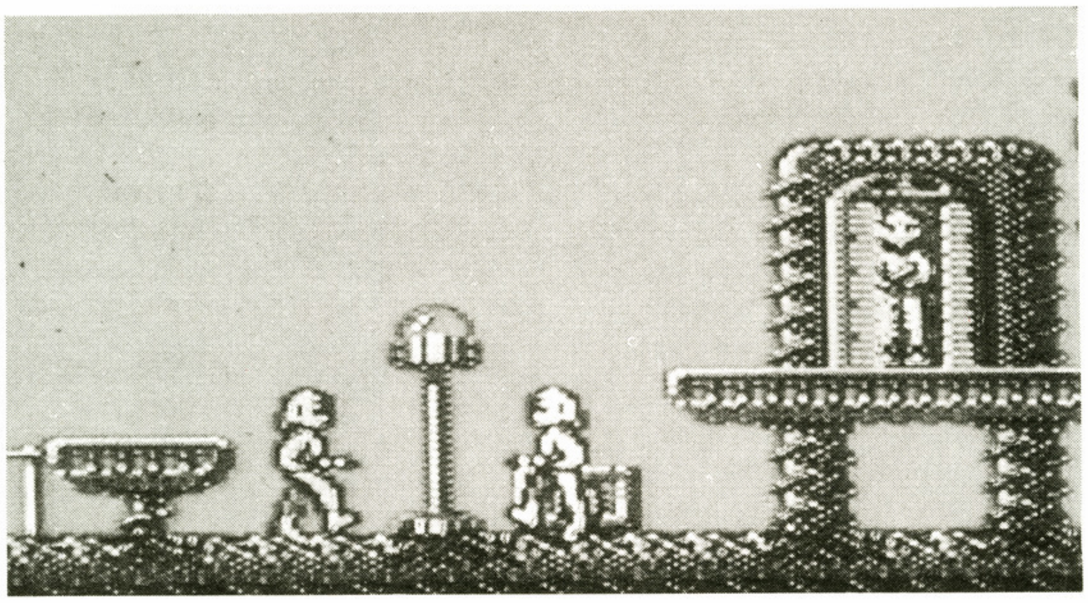
Måske, måske ikke. Hvis det sælger godt, skulle det da kun lige være på grund af det fede cover udenpå. Men så bliver folk til gengæld bare så desto mere skuffede, når de har loadet færdigt og er gået i gang med det første spil...

★★



SÅDAN TESTES LAVPRIS-SPILLENE

★	Een stjerne = Low life, undgå for enhver pris
★★	Pas på en to-stjernet, den er lidt for ulden
★★★	Tre stjerner er gennemsnit, kan godt gå an
★★★★	Fire stjerner ligner klar kvali. Køb!
★★★★★	Det bedste! Ville nemt kunne sælges som fuldpris!



ORIONS BÆLTE?

Orion (Rack-It)

Selvom dette spil hedder "Orion", har det ikke noget med den fremragende norske actionfilm "Orions Bælte" at gøre. (Og nu vi er ved det: Heller ikke med hans seler, hans sokkeholdere eller andet indenfor kategorien. Just kidding).

Nej, navnet Orion henviser til navnet på en stjernetåge, der tøffer rundt et sted i det ydre ydre.

Stjernetågen har det ikke så godt for tiden, for stjernerne trues af ødelæggelse - de er blevet ustabile og vil gå i opløsning, hvis ikke en speciel kemisk balance bliver tilvejebragt igen.

Og det er så dit job, kære Kurt.

For at bringe kemien i orden igen, skal du gå på togt i nogle miner, hvor du henter kemikalier, som skal bruges til redningen.

Desværre, for dig, er minerne ejet og bevogtet af nogle aliens, der er bedøvende ligeglade med en eller anden stjernetåge i det ydre ydre. Så den eneste måde, du kan få kemikalierne på, er ved at snige dig ind og stjæle dem, uden at blive opdaget naturligvis.

Det med ikke at blive opdaget er nu sin sag, for det er svært, og du kan ikke undgå på et eller andet tidspunkt at blive involveret i lidt nærkamp med fremmede rumvæsener.

Der er ikke rigtigt noget i dette spil, der kan gøre dig vild, for i virkeligheden er du jo sikkert selv præcis lige så bedøvende kold overfor en eller anden dum stjernetåge som de her aliens er.

Grafikken gør ikke meget for at gøre dig mere interesseret, og såvel lyd som action (eller det, der er af den) er også rent gennemsnitligt.

Køb kun dette hvis du er desperat og godt kan li' gå-spil. Vi holder os til gennemsnitskarakteren, og det er endda flot, for vi var tæt på kun at give to stjerner:

★★★

KUPON

JA, jeg vil gerne have et helt års SOFT TODAY for bare 190.- samt snydebogen "1000 Pokes" for kun 19.50, ialt kr. 209.50. Beløbet er vedlagt i check.

NAVN: ....

ADRESSE: ....

POST-NR/BY: ....

ALDER: .... TLF: ....

Send kuponen i dag vedlagt betaling i en lukket kuvert til:
FORLAGET AUDIO A/S
Att. Yvonne Rueholm Petersen
St. Kongensgade 72
1264 København K

TEGN ABONNEMENT

OG FÅ "1000 POKES" FOR BARE 19.50

SOFT TODAY er fra starten blevet Danmarks største månedsblad for hjemmedata-folket. Her er nyt til Amstrad, Commodre 64/128, Amiga, Atari ST, lidt IBM og sågar et TV-spil eller to...

Det ved du. Og det ved de 99.000 andre, der også læser SOFT TODAY.

Hvad du måske ikke vidste, var, at der nu er penge at hente ved at tegne et fast abonnement.

For kun 190 kroner får du et helt års SOFT TODAY frit leveret ind ad brevsprækken. Det er faktisk et helt nummer GRATIS!

Oveni har du mulighed for at erhverve dig den tykke snydebibel "1000 Pokes" for kun 19.50 (normalprisen er ellers 139.50!).

Bogen er tæt pakket med masser af fuskerpokes, der gør dig udødelig i alle dine favoritspil. Samlet og blandet med Rasmus Kirkegård Kristiansens kommentarer til spillene.

Så send kuponen i dag.

Og få SOFT TODAY ind af døren fra og med næste nummer. 1 helt år = 12 tykke numre.

SPÆNDENDE NYT

Allerede om en måned...

SOFT TODAY, din og Danmarks største hjemmedataavis, er på gaden igen allerede om en måned.

Glæd dig til det nye, dugfriske nummer: SOFT TODAY er på pletten med de seneste nyheder om hardware, software og alt hvad der rør sig i hjemmecomputernes spændende verden.

Gå ikke glip af næste SOFT TODAY!

Der venter dig en oplevelse hos din bladhandler den 25. april.

Og så til bare 18.85!!

LÆS I NÆSTE NUMMER:

Her er de klassiske karatespil
Alt om fremtidens superspil
Budgies: Er de billige pengene værd?
Interview med kendt branchemand
Masser af tips og pokes til de nye spil
Bag kulisserne: Inside-nyheder du kun finder i SOFT TODAY
+ Kæmpesektion med soft- og hardware-anmeldelser.

Endnu en fordel for dig:

GRATIS ANNONCER I SOFT TODAY..!

– Nu starter læsernes marked.

I "LÆSERNES MARKED" er der også plads til DIN annonce, uanset om du vil bytte gamle blade, sælge din ZX81, købe et diskdrev eller em Lambda eller måske bare ha' en penneven eller en brugt datasette.

Annoncerne er gratis. Og de kan handle om hvad som helst, bare ikke noget med illegale piratkopier – derfor: Sælger du eller bytter du spil, skal de være originaler.

Din annonce skal også indeholde navn og telefonnummer. Anonyme annoncer eller billet-mærket optages ikke.

Endelig må din annonce maksimalt indeholde 40 ord, og "LÆSERNES MARKED" er kun for private. Firmaer henvises til vor annonceafdeling på telefon 01 11 32 83.

For at få din annonce med i næste nummer, er det vigtigt, at vi har den inden månedens udgang. Derfor: Send den hellere i dag end i morgen.

Vil du ikke klippe i denne side, kan kuponen fotokopieres elelr skrives af. Max 3 annoncer pr. husstand.

SOFT TODAY, St. Kongensgade 72, 1264 Kbh. K, mærk kuverten "LÆSER MARKED"

SINCLAIR-FREAKEREN: Computerbrugerklub for ZX 81, Spectrum, QL. Klubbald, brugerprogrammer, sidste nyt om netop din favoritcomputer. Over 200 medlemmer. Ring og hør nærmere, helst mellem 21 og 22. Leif Mortensen, 05 81 59 35.

TURBO 2000: Turbomodul til C64 for både bånd og diskettestation, med brugervejledning. Ca. 1 år gammelt, sælges for 225 kr. Hans Henrik Andersen, 03 56 17 12.

COMMODORE 16: Sælges med båndoptager, joystick, dansk/engelsk manual, maskinkødebog og ca. 50 original-spil. 800 kr. Hans Henrik Andersen, 03 56 17 12.

KØBES: Spillet "Aliens" fra Electric Dreams (den amerikanske udgave) købes som båd elelr diskette version. Claus Beyer, 06 25 81 78.

HEJSA FREAKS: Jeg ønsker at skrive med andre C64-glade mennesker for at udvikle programmer og iøvrigt høre nyt. Skriv til Anette Hechmann, Munkevangen 1, 4600 Køge (tlf 03 66 24 45).

KARTOTEKSPROGRAM: Kartoteksprogram til Commodore 64, til over 600 poster på diskette. Mange muligheder og god dansk vejledning. Kr. 60,-. Niels Skriver, 09 28 19 92.

MODUL TIL C64: Med indbygget ABS-Turbo, Switch Turbo, 2 diskturboer, copy-program, MC-monitor og resetknap. Mosulet er fuldt menustyret og bygget på professionelt print. Pris kr. 85,-. Steen Kruse, 07 13 20 08.

BYTTES: Amiga-demos og sources ønsker jeg at bytte. No Lamers please! Greetz to BS1, Neo Order & Razor 1911. Skriv til H. Kvalheim (Xoezet), Gardkroken 2, N-6150 Østa, Norge. (Tlf. 009-47-70 67421).

SÆLGES: Komplet C64-Forth sprog inklusive Forth lærebog (på engelsk). Original, kun brugt få gange. Nypris kr. 1.200, sælges for kr. 200,-. 01 82 19 16.

KUPON

Annoncetekst (max 40 ord):______________________________

____

____

____

____

Navn: ______________________________

Tlf.: ______________________________

Sendes til : SOFT TODAY,
St. Kongensgade 72
1264 Kbh K
(mærk kurverten "LÆSER-MARKED")



KØB det nye nummer i dag!



Afsløring:

Det er ikke nemt at blive rig på software: Mange har prøvet..

HER ER FOLKENE BAG SPIL-MARKEDET

Bag kulisserne har både det danske og det internationale marked undergået en forandring...

Af Rasmus Kirkegård Kristiansen

Bliv spildesigner. Bliv superrig, bliv kendt, få respekt og bliv populær.

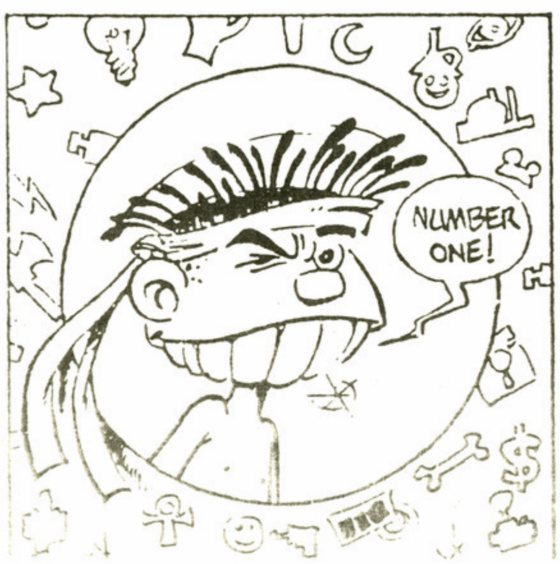
Vi læser om dem i bladene, de kendte spilfolk. Lige siden de tidlige firsere har siderne været pakket med historier, der selvom de har været forkskellige, alle har haft samme tema: Eventyret om den bebrillede, filipensplagede superhjerne, der i en alder af 18 år (eller 16 eller 14) skriver sit første computerspils-hit og bliver millionær på nul komma fem.

Vi læser om dem og deler journalisternes begejstring over den utrolige databranche - en moderne eventyrverden, hvor det er muligt for selv den mest uheldige klodshans at vinde det prinsessen og det halve Silicon Valley.

Fantastisk, tænker vi: En branche, hvor kommunikationshæmmede soveværelse-sprogrammører dagen efter kører i store åbne BMW'er... Ikke underligt, at så mange journalister synes, der er "kød" på historierne.

Der er bare et enkelt lille problem: Succeshistorierne er, for nu at sige det pænt, ikke objektive.

Databranchen er ligesom alle andre brancher. Selvfølgelig kan du blive rig og berømt, men størsteparten af branchens folk er tilfredse blot de har en fast indtægt hver måned og noget at lave... Her går Rasmus Kirkegård Kristiansen tæt på folkene bag spilmarkedet. En beretning fra kulissernes bagside.



Nye folk som Softiech (tidl Softech) maser sig ind på det danske spillemarked.

Der var engang...

Endnu i 1983 var verden ung og uskyldig. I øst var "glasnost" endnu et ukendt ord og herhjemme gik det, ifølge regeringen, "ufatteligt godt".

Hos Atari i USA fik spildesignerne en lønforhøjelse, der gjorde dem til branchens bedst betalje: Nogle af dem sad med både 2 og 3 millioner kroner om året (udbetalt!), altsammen for at opfinde spil, deres firma tabte endnu flere penge på. Faktisk mener mange, at det var de højtlønnede spilfolks skyld, at Atari kørte med underskud og måtte sæiges til Jack Tramiel for ikke at lukke.

Desværre er tiderne skiftet. Penge-ekspressen standser ikke længere i X-købing og historierne om 12-årige millionærprogrammører er så godt som forsvundet.

Det hører til de absolutte undtagelser, hvis en spilforfatter i dag runder den halve million i årsløn, og i Danmark siger insidere i branchen, at det er der ingen, der får. Et sted mellem 50.000 og 200.000 er straks mere realistisk, lyder beskeden.

Selv med 200.000 i årsløn, kan man ikke helt sammenligne spil-arbejde og andre, mere normale jobs, der giver 200.000 kroner. Pengene kommer nemlig i mange, mange små bidder: Istedet for 12 månedschecks a kr 16.900, får spilforfatteren masser af små udbetalinger efterhånden som arbejdet skrider frem. Og det er ikke kun design, ide eller programmering det hele - mange laver også andre ting, for eksempel vejledninger eller produktionsstyring.

Ny måde at lave spil på

Måden at lave spil på er også skiftet drastisk siden de glade millionærdage i den første halvdel af 80'erne.

Forandringerne har naturligvis også sat deres mærkbare spor på økonomien i branchen, og nogle af de mest vigtige skift er:

1 - Firmastrukturen i branchen er ændret drastisk. Hvor der før var flere hundrede små uafhængige softwarefirmaer (og faktisk også en to-tre stykker i Danmark), har branchen nu kun få, men store udbydere. De stærke er blevet endnu stærkere og har overlevet, resten er døde, væk fra markedet. De softwarefirmaer, Danmark havde, eksisterer ikke længere. Flere af folkene bag er dog fortsat i udviklingsgrupper, der programmerer spil for de store engelske og amerikanske firmaer. Enorme firmaer, der har "sat sig" på et marked, der kontrolleres af dem selv - en lille håndfuld multinationale udbydere, der nok ved, hvad de skal give for et spil og derfor kvier sig ved at give mere. Blandt giganterne finder vi US Gold (der ejer Ocean, Imagine, Gremlin Graphics, GO mv) samt firmaer som Mediagenic (Activision), Microprose og Electronic Arts.

2 - Tidligere var det normen, at et spil kun havde een programmør, og det var med til at gøre navne som Andrew Braybrook, Jeff Minter og Tony Crowther til legendariske berømtheder.

I dag er det sjældent, at kun een mand laver det hele, lige fra den første ide til lyd, highscoreskærm, intro-rutine, loaderen, alle sprites og vejledning samt forsidetegning. Yderst sjældent.

Istedet har man udviklingsgrupper, der typisk består af 3-6 mand. De arbejder enten "in-house" (og er så på fast løn i et firma), eller har fundet sammen som freelancere.

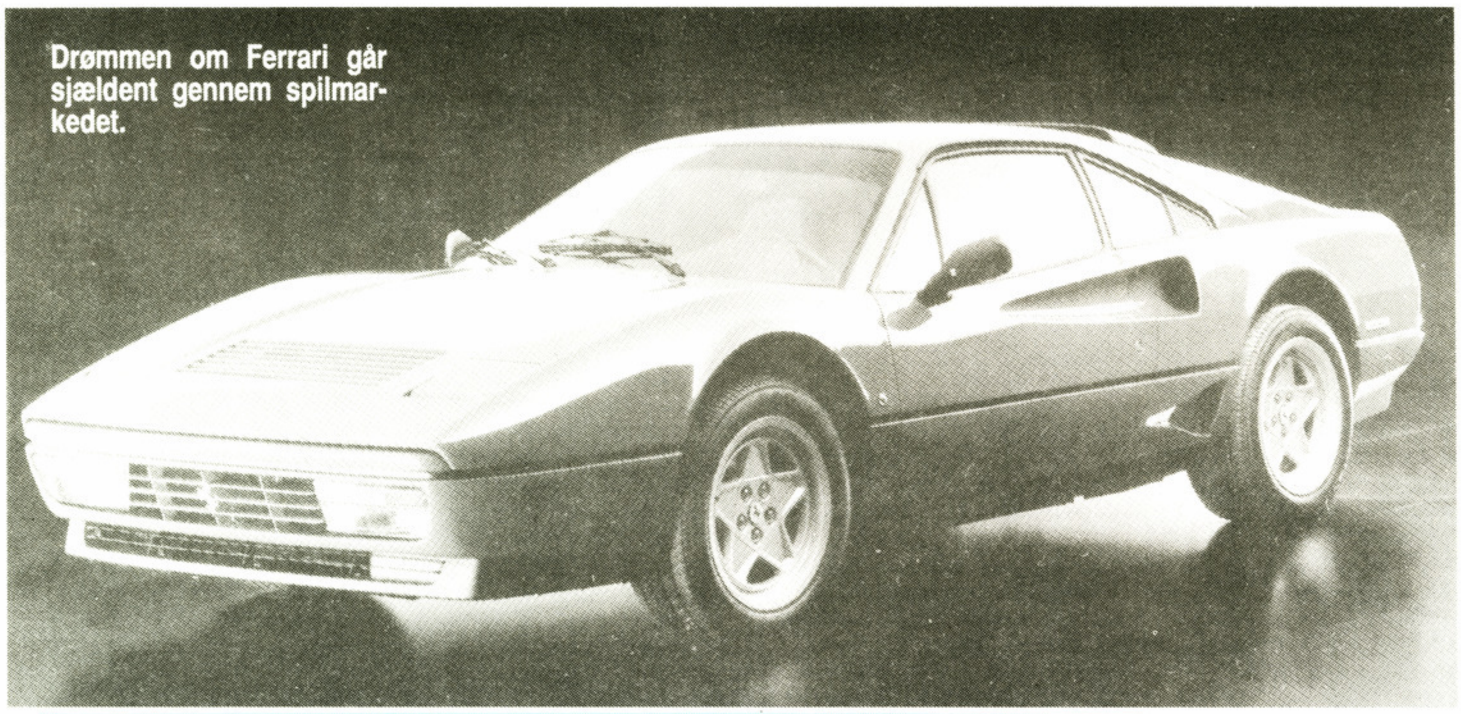
Freelanceudviklingshold har vi en del af i Danmark, og de fleste af dem er sammensat af tidligere crackere, der synes det er for kedeligt at knække spil og nu hellere vil lave lidt hurtige penge på deres datakunnen.

Et udviklingshold fordeler arbejdet mellem sig på samme måde, som når der skal laves en film: Een står for musikken (f.eks. jyskeren Johannes Bjerregård), en anden programmerer (f.eks. Amagerkaneren Søren Grønbech, der nu er flyttet til USA for at komme videre i branchen), mens en sidste står for grafik (f.eks. Michael Balle, der har haft en hånd med i en del af Starvisions produkter). Ud over grafikeren, lydmanden og programmøren, kan man også finde en, der laaver introskærmen, en der laver loaderen og en der laver highscorelisten. Det er heller ikke sjældent, at man finder, der måske er to om grafikken:

Den kan nemlig splittes, så een laver alle sprites og en anden tegner baggrundene.

Udviklingshold findes overalt i verden og behøver ikke nødvendigvis arbejde samme sted som de engelske eller amerikanske firmaer. I Ungarn er Novo-Trade et øststyret udviklingshold, der har lavet alt fra Gremlin- og Ocean-spil til amerikanske Impossible Mission II for Epyx. Hollandske/Belgiske Boys Without Brains er også et af store navne, mens danske udviklingshold blandt andet tæller UpFront, Dexion og Danish Software.

Som udviklingshold for TV2 har Starvision også produce-



Drømmen om Ferrari går sjældent gennem spilmarkedet.

CPU

CPU's andel af spillemarkedet stiger.

ret et Oswald-spil, som dog i dag er i handlen gennem Bilka.

Udviklingshold er med til at dele fortjenesten i mange små bidder istedet for een stor, og det er en anden grund til, at man ikke hører så meget om millionærprogrammører længere.

3 - Pirateri er et stort problem og endnu en af grundene til, at der ikke er så mange kroner til programmørerne, som der plejede at være. For hver gang, der bliver solgt et spil, bliver der lavet tre kopier - mindst. Andre branchefolk, f.eks. den danske piratdræberklub SUS, siger, at tallet er større: 9 ud af 10 spil i Danmark er ikke købt, men illegalt kopieret.

Og det siger jo sig selv, at programmøren (programmørerne) kun får penge for de antal spil, der er SOLGT.

4 - Med mange uafhængige udviklingshold, der kæmper om at få deres arbejde solgt og udgivet, bliver priserne nemt presset ned, så der er købers marked. Nogle freelancegrupper har solgt deres spil til billigfirmaer som Mastertronic og Firebird Silver for så lidt som 12.000 kroner!! Det kan de kun gøre, fordi de har andet arbejde ved siden af, men det er sådanne ting, der sætter deres præg på markedet og er med til at udhule andre programmørers fortjenester.

Hvordan får man sit program udgivet?

Så du vil gerne være spilforfatter, min søn? Aha!

Efter at have læst de foregående fire punkter, burde du nu nok tænke dig lidt om - det er nemlig en svær branche og konkurrencen blandt programmører og spildesignere er hård.

Men nuvel.

Det første, du skal gøre, er at vælge et softwarehus (og helst et, der ikke er ved at gå konkurs). Forsøg at få softwarehuset til at interessere sig for dig og dit arbejde, også selvom det kan være svært og mange softwarehuse er skeptiske overfor alt nyt.

Det traditionelle er at sende et kort brev sammen med enten en demodiskette, hvor spillet ligger på (men ikke kan spilles fuldt ud) eller et videobånd, hvor man kan se det vigtigste af dine teknikker.

Der er både gode og dårlige ting forbundet ved at sende en demo ud. Først og fremmest giver det potentielle købere en mulighed for at vurdere dig og dit arbejde, men desværre giver en demo dem også mulighed for at vende tilbage med en opringning, der lyder noget i retning af: "- Det ser godt ud, men det er nødvendigt for os at se noget mere, inden vi beslutter os". På den måde kan du ende med at lave en masse arbejde, før de beslutter sig. Og i værste fald: En masse GRATIS arbejde, hvis deres beslutning er en afvisning.

Husk også, at en demo godt kan tage lang tid at lave. Normalt når man laver demoer, prøver man også at fange noget af et bestemt sofwarehus's stil og grafiske look, så en demo lavet til et bestemt firma, kan ikke bare lige sådan nødvendigvis sendes til det næste. I hvert fald ikke uden ændringer.

Alternativet til demoer, er store rapporter (normalt 20 sider og maskinskrevet på FEJLFRIT engelsk), som man sender til et softwarehus af gangen. I disse rapporter beskriver man hele spillet i meget, meget detaljeret form, lige fra grundideen til måden, personerne skal kunne bevæge sig på.

Husk, at også disse rapporter nemt kan tage to til tre uger at få lavet, og at et softwarehus godt kan bruge en måned på at gå dem igennem før du hører fra dem igen.

En god regel, inden du sender noget som helst af sted, er altid lige at ringe det givne softwarehus op, tale med "product development manageren" og "advare" ham om, at han inden for nogle få dage vil modtage det og det fra den og den. Så har han også lidt at glæde sig til...

Danske tal

En anden vej at blive en af "bagmændene" i spillebranchen, er at importere spil selv, altså opkøbe dem i England - eller andre lande - og videresælge til danske forhandlere. Mange har prøvet at importere spil selv: Twilight og Quicksoft er nogle af de få, der har levet, men nu er ude af markedet, mens firmaer som World Games, Starlight Software, PCS og Supersoft stadig eksisterer. Af disse er PCS og Supersoft de største, men de møder til stadighed nye konkurrenter: Senest er et lille]rhus-firma ved navn "Softech" startet for at tage en bid af markedet, men allerede fra starten har firmaet haft problemer: Dels har Patentdirektoratet pålagt dem at skifte navn til "Softiech" og dels har en del forhandlere ikke villet handle med det ny firma, fordi det kom frem, at en af stifterne var kendt landet over som tidligere piratkopist.

En anden måde at blive "bagmand" er selv at importere og springe forhandlerleddet over ved selv at sælge direkte til slutbrugerne.

Det gør bl.a. Dixie Software samt CPU-kæden, og det er ikke små tal, det kan blive til. For CPU's vedkommende regner man i 1989 med at sælge 10.000 enheder spillesoftware, og ved selv at importere fra England, kan en del af priserne holdes helt op til 50% billigere end mange andre udbydere, oplyser Lars Frandsen fra CPU-forretningerne.

Lars Frandsen fortæller endvidere, at CPU's 7 butikker sælger mere og mere til Amiga og PC, mens der kan mærkes et fald i afsætningen af spil til Commodore 64.

Med CPU's spilsalg kommer man op i millionerne, men det er igen kun omsætning. Fortjenesten er, hvis man er heldig, måske på 500.000 kroner, og det er da - javel - en pæn årsløn, men ikke en, der løfter dig op i Spies-klassen. 500.000 kan nemt købe et sted at bo, lidt godt at spise og måske en udlandsrejse eller to, men så er det også svært at få pengene til at slå til. Der skal jo også lige betales skat af dem, og når man først er ved at tjene lidt, tager skatten gerne broderparten.

Nej, softwarebranchen er ingen guldgrube.

De eneste folk i branchen, der tjener godt, er dem, der skriver artikler for SOFT TODAY. Nå, men jeg må desværre løbe nu - jeg har lidt småtravlt, for min yacht skal ud af tørdokken, min Ferrari skal have nyt sædebetræk og mit privatfly skal have vingerne vokset.

Mere om softwarebranchen i næste nummer, på gaden den 25. maj...



Kele Lines Keld Jensen foran en BMW, der ikke var hans egen.



Lars Frandsen, en af folkene bag det danske spilmarked, som en af hans venner ser ham...

I biografens mørke

SOFT TODAY anmelder de nyeste film

Testhold: Lars Svendsen, Rasmus Kirkegård Kristiansen

Denne måned står i tvillingernes tegn, i hvert fald når det gælder levende billeder, dem på det store lærred.

Ikke mindre end to film handler nemlig om tvillingepar, der får livets strabadser at føle - desværre er de to film ikke begge af samme høje kvalitet.

Første forsøg udi tvillingegenren kommer fra Ivan Reitman, herren bag succesfilmen Ghostbusters. Hans nye film hedder meget a pro pos "TWINS" (tvillinger), og hans forsøg er sluppet heldigt ud: Twins er lige til fire stjerner ud af fem.

I hovedrollerne som de to tvillingebrødre ses Arnold Schwartzenegger og Danny De Vito, vel nok de mest diamentrale modsætninger, hr Reitman har kunnet finde i Hollywood. Men som filmen siger: "Kun en mor kan se forskel".

Alene det umage par giver anledning til en del trækken på smilebåndet, men Reitman har faktisk også lavet en film. Det er ikke komik det hele, nej, der er faktisk HANDLING, mens Danny De Vito og Arnie Terminator-Bøf giver den hele armen i et vildt ræs gennem USA: De to skal nemlig finde deres mor, som de aldrig har set.

Endnu bedre bliver det, når de to møder et sæt labre tvillinge-larver og lader sig forblænde. Men vi skal ikke afsløre for meget: Biograferne skal jo også sælge lidt billetter...

Tvillingefilm nummer to hedder "Blodbrødre".

Og ak, hvor er den dog elendig.

Brødrene Elliot og Beverly (ja det hedder han sgu!) Mantle er tvillinger, og siden de var små, har de været vildt optaget af menneskets forplantning (læs: Sex, red.)

I dag er de voksne og driver sammen en gynækologisk klinik, hvor blandt andet en rap skuespillerinde-sag er patient. Hun bliver forelsket i Elliot, men ved ikke, at både Elliot og Beverly også deler elskerinder. Det finder hun dog ud af - men i starten kan hun ikke se forskel.

Filmen er instrukset af David "Fluen" Cronenburg og ak, ak hvor er den dog elendig! Det er lige før den slår de danske film i talentløs amatørpjask og mangel på storyline.

Undgå "Blodbrødre" og se hellere "Twins" to gange istedet for.

Dukke bliver levende

Et oplagt film, der klart må være sagen som computerspil (og sikkert også bliver konverteret i nær fremtid), er den nye film "Childs Play" ("Barneleg").

Den er bare SÅ sej.

Er du til film som Eksorcisten, The Shining eller Poltergeist, rammer "Barneleg" lige midt i og mere til: Den er klart bedre end de tre klassikere tilsammen.

Forhistorien er lidt weird, men det er den jo i de mest vilde skrækfilm. Kort fortalt går den ud på, at massemorderen Charles Lee Ray er på flugt med en detektiv i hælene. Såret og udmattet skjuler han sig i en legetøjsforretning og med en dukke i armene siger han sine sidste ord: En underlig besværgelse, ingen kan tyde...

Da den 6-årige Andy ønsker sig en dukke i fødselsdagsgave, får han det naturligvis. Dukken er Chucky fra legetøjsforretningen, og den skal være Andys bedste ven.

Andy ved godt, at hans dukke er levende. De voksne tager ham ikke helt alvorligt - en dukke er en dukke - men de skal snart få sandhedens blodige sammenhæng at se. Og føle.

En dag dør Maggie, en god veninde til Andys mor. Alle mistænker Andy, men så finder de ud af, at Chucky (dukken) faktisk fungerer helt fint uden batterier. Og så starter løjerne ellers..!

Masser af seje special-effects i en film, der udover en intelligent baggrundshistorie også giver os 80ernes gys. Er du skrækfan, må du ikke snyde dig selv for denne oplevelse.

Skræk-trash

Fluen går til angreb igen i efterfølgeren til "Fluen", genialt nok kaldet "Fluen 2".

Og så er niveauet ellers lagt. Der er ikke nytænkning, nye ideer eller nye gys af nogen art i "Fluen 2", der mest af alt må være skabt af mangel på bedre materiale.

"Fluen" (altså etteren) var i sig selv ikke engang noget særligt, og da den kom frem i sin tid, var der mange, der var skuffede. En film rent til grin.

I "Fluen 2" er Fluens søn hovedpersonen. Han er en ung og intelligent gut, men bare med flueblod (hvaffernoed???) i årerne. Masser af special effects og ret vilde filmtekniske detaljer er det eneste, der gør denne film værd at se, men ikke engang det er nok til, at man gider ofre en hel biografbillet. Rent trash for skrækfans, der elsker at blive skuffede.

God allrounder

Månedens familiefilm hedder "Missisippi Burning" (Missisippi i Flammer), men lad dig ikke skuffe på forhånd. Selv om Missi-osv er en film, du roligt kan tage the mamas & the papas med ind til, er der alligevel action nok til at du sidder spændt fast på det yderste af biografsædet det meste af filmen igennem.

Som navnet nok mere end antyder, foregår denne film i den amerikanske sydstat Missisippi. Tiden er begyndelsen af 60erne, hvor tre amerikanske borgerrettigheds-forkæmpere er blevet myrdet, brutalt skudt ned af Ku Klux Klan.

Ligene skjules og den lokale sherif (i ledtog med de hvide racister) henlægger sagen. Så bliver det imidlertid for meget for forbundspolitiet FBI, der sætter de to agenter Andersen og Ward på sagen.

Deres job er at opklare forbrydelserne, men det er lettere sagt end gjort, for de har hele den lille by imod sig og holdningen i resten af USA på den tid.

Langt om længe kommer de til bunds. Men undervejs har vi fået serveret et spændende prægtstykke af en film, velspillet med Gene Hackman og Willem "Platoon" Dafoe i hovedrollerne.

Og endnu mere film-file næste måned.



★★★★★ Barneleg / Childs Play



★★★★ Twins



★★★★ Missisippi Burning



★ Blodbrødre



★★ Fluen

Nyt om lyd lyd lyd

Af Lars Svendsen og Rasmus Kirkegård Kristiansen



UDSØGT HVID SOUL

Simply Red:
"A New Flame"
(WEA)

At anmelde en plade med Simply Red er simpelthen vildt svært.

At skulle vurdere Simply Reds kvaliteter i ord og tælle det op til sterner er umuligt.

Simply Red er nemlig en gruppe, som slet ikke har noget med "hits", "pop" og branchen at gøre. De laver noget, der er hævet over den slags, noget der er meget internationalt og meget klassisk. Og selvom de synger på engelsk og selvom tandhjulet i gruppen, sangeren og sangskriveren Mick Hucknall, godtnok er englænder, bor han i Milano.

Denne LP, gruppens tredie, har rytmer i sig til mange år frem.

Sammenlignet med "Men & Women" er denne LP mere hitpræget, men det er stadig udsøgt hvid soul & faktisk er A New Flame den bedste af de tre plader.

Mick Hucknall er lige så stemmefyldt og romantisk som sine sorte soulbrødre, og han har desuden på LPen samarbejdet med traditionelle sorte Motown-folk som Lamont Dozier og Joe Sample fra Crusaders. En cover er Harold Melvin & The Bluenotes "If you don't now me by now".

Simply Red kender sine rødder men forfalder ikke til at plagiere og forfalder heller ikke til den alt for nemme nostalgi.

Det er en gruppe, der hele tiden for een til at tænke på ordet integritet.

★★★★

FLOT SORT HITLYD

Diverse kunstnere:
"The Garage Sound of Deepest New York"
(Republic/Import)

Endelig.
Efter megen venten og efter megen skeptisk gennemlytning af kopier med et utal af variationer over ordene "Jack" og "Jack Your Body", findes der nu en house, som har fundet en form, der både er god at danse til og god at lytte til. Endda uden at være udvandet og tynd. Snarere tværtimod. Svaret er Deep House (fra Chicago) og Garage House (fra New York).

Importpladen med de mange guldkorn på kan være svær at skaffe, men prøv i hovedstadens mange små shops - f.eks. FunkYou - eller bestil den hjem.

Der findes kun maxiversioner på pladen og det er det tunge. Rigtig god garage house i den stil, der engang kom fra diskoteket Paradise Garage (deraf også navnet).

Her er en nyskabende lyd med det bedste fra den nu klassiske 70'er-disco, phillysound, meget fyldig sang og en meget klar hit-appeal. Her finder du Kym Mazelle, Phase II og Turntabel Orchestra med blandt andet "You're Gonna Miss Me".

Køb denne plade.

★★★★★



VIDSTE DU...



Don & Melanie: Alle gode gange 2.

AT sanger/skuespiller Don Johnson har giftet sig med sanger/skuespiller Melanie Griffith for anden gang. Hun var 14, da de første gang blev gift, men det holdt ikke i længden og de blev derfor skilt. Nu forsøger de igen.

AT sanger/skuespiller Barbra Streisand bookede et værelse på Heartbreak Hotel i Florida (det eksisterer faktisk!) for at kunne græde ud i fred, da Don Johnson offentliggjorde giftermålet med Melanie "Working Girl" Griffith.



Orup: Ny stil hvert år

AT George Michael klipper sine øjenbryn. Det har han gjort siden han var 17 år gammel. Dengang halverede han deres størrelse, for han synes, de var for buskede. Iøvrigt vejede George Michael over 90 kg som 15-årig. Siden har han som bekendt tabt sig.

AT svenske Orup har besluttet sig til hvert år at skifte stil og frisure. Han bliver nemlig, som han siger det, efterhånden træt af at støde på sig selv hver gang han møder en af sine fans, der bliver klippet og går i samme tøj som ham selv. Og det er der faktisk en del af fansene, der gør.



George Michael som 15-årig: Overvægtig.



George Michael som 17-årig: Klippede sine øjenbryn.

HURTIGE SKUD FRA HOFTEN...

Denne uges single-tips er THE REYNOLDS GIRLS med "I'd Rather Jack" (House med humor!), SO WHAT med "I Was Lucky" (så unge og så begavede), JEAN PAUL GAULTIER med "How To Do That" (for en gangs skyld en franskmand med selvironi)

AT Rapper LL Cool J i april 89 deltog i et quiz-show på TV. Showet, ved navn "Remote Control" blev sendt ud til hele verden pr satellit, og alle kunne se LL Cool J og hans skuffede ansigt, da han blev nummer sjok i et hold, der også inkluderede "Weird" Al Yankovitz og Julie Brown.

LL Cool J havde iøvrigt sin "advokat" med i studiet, en kæmpe neger med enorme overarme og en højde på 2,10. Ingen skulle røre LL Cool J, det var helt sikkert...

AT George Michaels ægte navn er Georgios Kyriacos Panayiotou.

AT den nye "Only Way Is Up"-sangerinde Yazz faktisk startede som stylist og makeup pige for Wham og er ansvarlig for George Michaels nye look med skægstubbe, frisure og den deo-duftende macho-stil.

En ny samling fusk og fiduser...



TANK
Poke 5613,0 giver uendeligt liv, mens Poke 32483,173 giver dig uendelig energi.

GUTZ
Hvis du vil være udødelig i Gutz, skriver du følgende: Poke 48732,234, poke 48733,234, poke 2048,120, poke 2049,169 og poke 2050,179. Herefter skriver du sys 2048.

ARTURA
Skriv Poke 53114,44 og sys 32768 for uendelig energi.

METROPOLIS
Poke 13314,173 og sys 3328 = uendelig liv.

MANIAX
Ønsker du at de grønne uhyre ikke skal rykke sig, skriver du poke 29100,173 efterfulgt af sys 18432.

REBOUNDER
Poke 33057,44, poke 42982,1, poke 53065,1, poke 43393,36, poke 44860,36, poke 45094,36, sys 32764 gør dig udødelig.

BOSCONAIN
Poke 29871,173 efterfulgt af sys 29300 giver dig uendelig liv.

THERNOBYL
Passwordet er: BNL104-PN

IMHOTEP
Poke 38054,201, sys 36443 = uendelig liv.

WIZBALL
Poke 7434,173 = uendelig liv. Poke 32506,0 = nemmere at styre. Poke 26845,173 = alle våben. Poke 35109,36, poke 35110,0, poke 35111,0, sys 2423 = uendelig kat.

U.S.L.:
Poke 8866,173, sys 2080 giver dig uendelig liv

PALEMOON
Poke 51756,165, sys 13752 = udødelig.

POWER PYRAMIDS
Poke 3532,173 Uendelig liv. Poke 6412,173 Uendelig energi. Sys 2568.

ALLIANCE
Poke 18566,173, sys 6016 = uendelig liv.

CHEAP SKATE
Poke 7616,44 = uendelig liv. Poke 6318,44 = uendelig tid. Sys 4096

1943 THE BATTLE OF MIDWAY
Poke 43377,173, Sys 32768 = uendelig energi.

RAPID FIRE
Poke 3394,173, sys 3072 giver dig uendelig energi.

KAOS
Poke 18447,173, sys 4096 = uendelig liv.

RENEGADE
Poke 42187,234, sys 36120 er lig med uendelig liv.

SCUMBALL
Poke 3939,255, sys 2080 giver dig hele 255 liv.

RANSACK
Poke 41856,173 = uendelig tid. Poke 48551,173 = uendelig liv. Poke 48575,173 = uendelig skjold. Sys 50432.

BATTLE ISLAND
Poke 50228,44 giver dig uendelig liv, mens poke 37765,44 giver dig uendelig energi hvorimod poke 64090,44 giver dig uendelig granater. Sys 24064.

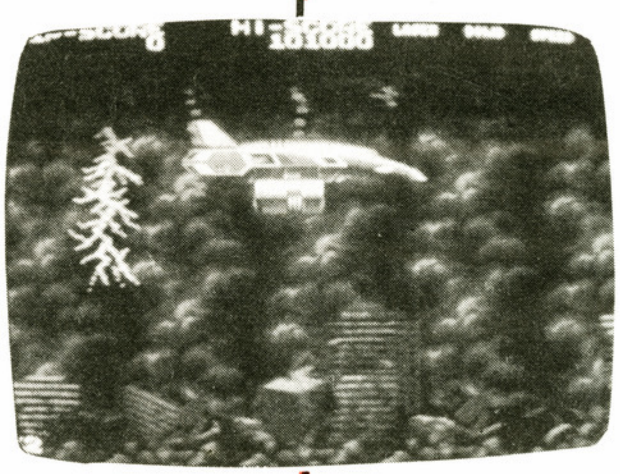
KARNOW
Poke 32991,165 = uendelig liv. Poke 35884,165 = uendelig tid. Sys 17993.

MADBALLS
Poke 21731,32 = udødelig. Sys 2144.

HALCYON
Poke 8475,44 = uendelig liv. Sys 2058.

ROLLING THUNDER
Poke 33570,173 = uendelig liv. Poke 41686,173 = uendelig skud. Poke 41806,173 = uendelig tid. Poke 35108,1-5 = start level, Poke 35113,1-2 = start historie. Sys 32768.

1943
Poke 5806,165 = uendelig liv. Sys 2640.



HE-MAN (THE MOVIE)
Poke 6266,173, sys 2064 = uendelig liv.

FRIGHTMARE
Poke 21839,173, sys 16384 = uendelig tid.

STAR SLAYER
Poke 31823,234, poke 31824,234, poke 31825,234, sys 4096 giver dig uendelig liv.

POINT X
Poke 7918,173, sys 26880 = uendelig energi.

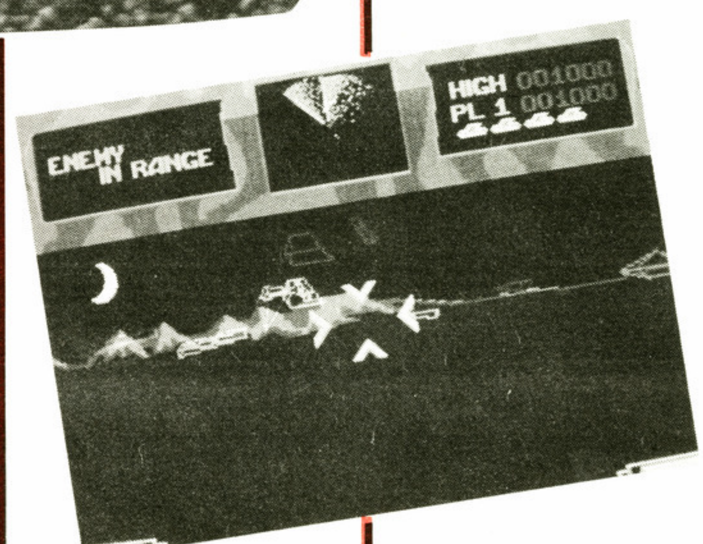
WARCARS
Poke 8249,173, poke 8268,173 = uendelig liv. Poke 13002,234, poke 13003,234, sys 2458 = uendelig tid.

SCARY MONSTER
Poke 32766,169 = uendelig liv. Poke 45464,169 = uendelig smart bombe. Sys 4096.

S.T. EXPRESS
Poke 18403,165 efterfulgt af poke 24067,165 afsluttet med sys 13550 = uendelig tid.

PHANTOM
Poke 19305,234, poke 19306,234, poke 19307,234, sys 19456 = uendelig liv.

BEN
Poke 7878,0, poke 7895,0, poke 7912,0, poke 7913,0, poke 7946,0 giver dig uendelig liv. Hvorimod poke 2292,0-9 efterfulgt sys 2069 giver dig valgmulighed vedr. levels.

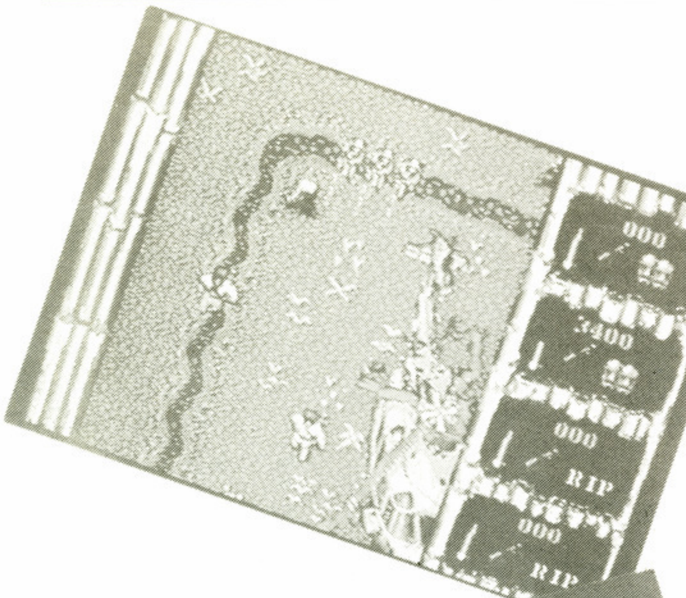


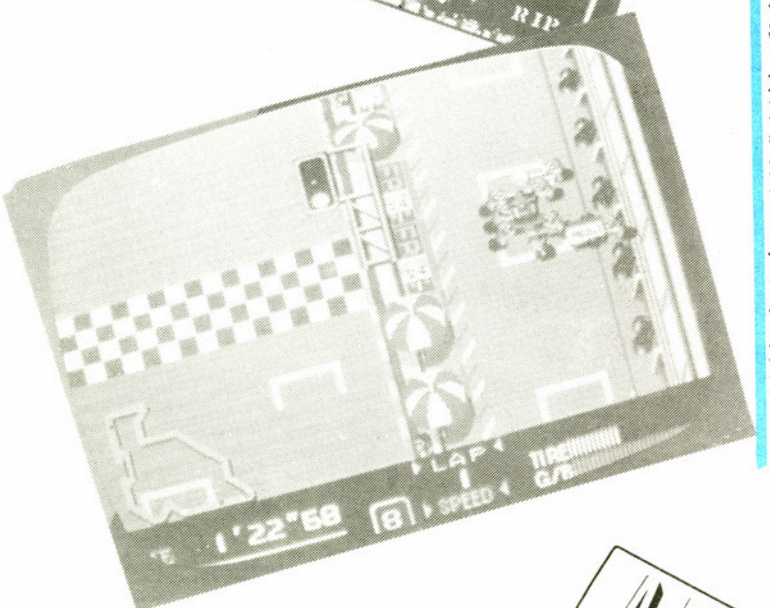
OUT
Poke 3022,165, sys 2881 = uendelig liv.

DYNAMIC DUO
Poke 21196,234, poke 21197,234, poke 21198,234, poke 21346,234, poke 21347,234, poke 21348,234 = uendelig energi. Poke 16681,1 = alle nøgler. Sys 28958.









ENDRUO RACER
Poke 10423,0, poke 10424,0 poke 10431,0, poke 10432,0 = uendelig tid. Sys 3072.

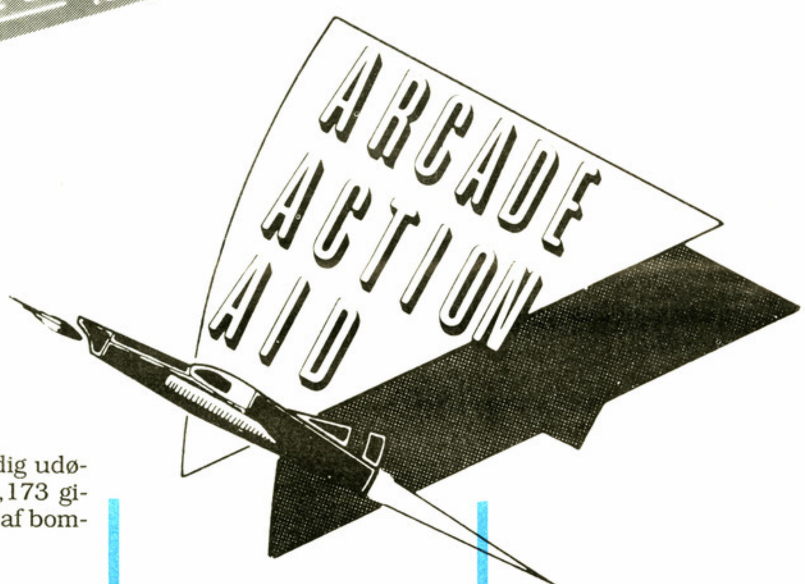
OH NO
Poke 12623,76, poke 12624,76, poke 12625,76 = udødelig. Sys 12288.

5TH GEAR
poke 15171,173 = uendelig liv. Poke 14156,44, poke 14186,44 = uendelig damage. Poke 42815,44, poke 42829,44 = uendelig tid. Poke 15035,1 = alt i våben & tilbehør. Poke 7135,44 = uendelige missiler. Poke 14148,44 = uendelig benzin. Poke 43221,0 = spr. kollisioner off. Sys 17408.

DEVIANTS
Poke 19986,0, poke 19994,0 = uendelig energi. Poke 20058,0, poke 20066,0 = uendelig skud. Sys 16384.

ALA
Poke 31494,173, sys 4096 giver dig uendelig liv.

HALLS OF THE THINGS
poke 32009,96, sys 31875 = uendelig liv.



FARSTAR
Poke 36168,173 gør dig udødelig, og poke 33218,173 giver dig uendelig brug af bomber. Sys 50055.

HUMMDINGER
Poke 37423,165 = uendelig liv. Poke 36924,234, poke 36925,234, poke 36926,234, poke 38144,234, poke 38145,234, poke 36510,234, poke 36511,234, poke 36712,234, poke 36713,234, poke 38034,234 betyder uendelig benzin. Poke 32836,0-7 starter et anført level. Poke 14720,0-3, poke 14768,0-3, poke 14880,0-3, poke 14960,0-3, poke 15040,0-3, poke 15120,0-3, poke 15200,0-3, poke 15280,0-3 efterfulgt af sys 32768 = bomber at samle.

EXCERLERON
poke 12767,44 = uendelig liv. Poke 4568,44 = collision off. Sys 4096

IO
Poke 27018,169 gør dig udødelig, mens poke 26121,219 skifter level ved tryk på run/stop. Poke 27117,254 = uendelig liv. Poke 24932,2, poke 24964,2, sys 24586 = alle våben.

CATABALL
poke 25136,96 = uendelig tid. Poke 24490,234, poke 24991,234 = uendelig liv. Poke 22025,0-7 = start level. Sys 20480.

METROCROSS
Poke 13501,234, poke 13502,234, poke 13503,234 = uendelig tid. Sys 4096.

GAME OVER
poke 15566,169 = uendelig liv. Poke 15244,234, poke 15245,234 = uendelig energi. Poke 5713,169 giver dig et uendeligt granatforråd. Sys 2304.

ADDICTA BALL
Poke 41992,55 giver dig uendelig liv. Sys 32000.

LAST MISSION
Poke 7927,173 = uendelig liv. Poke 33624,173 = uendelig bomber. Sys 14848.

TANK
Poke 5613,0 = uendelig tid. Sys 4096.

SNAP DRAGON
Poke 8661,234, poke 8662,234, poke 8663,234, sys 29696 = uendelig energi.

SHADOW SKIMMER
Poke 25762,44, sys 31232 = uendelig liv.

THUNDER FORCE
Poke 52642,0, poke 52673,0 = uendelig liv. Poke 52247,0, poke 52277,0, poke 52307,0, poke 52337,0, poke 52367,0, poke 52392,0 = uendelig energi. Poke 41957,0, poke 41958,0, poke 41959,0, poke 41964,0, poke 41965,0, poke 41966,0 giver dig uendelig tid. Sys 4096.

PROHIBITION
Poke 50285,169 giver dig uendelig liv. Poke 50433,234, poke 50434,234 gør dig udødelig. Sys 49152.

OUTRUN
Poke 44049,169 = kollisioner off. Poke 34320,174, poke 34187,174, poke 37188,1-5 starter et level. Poke 34686,173 giver dig uendelig tid. Sys 38045.

FIRETRAP
Poke 7049,165 giver dig uendelig liv og poke 11497,165 giver dig uendelig tid. Sys 4096.

ROCKFORD
Poke 58199,165, poke 61881,165 giver dig uendelig liv. Poke 63890,165 giver dig uendelig tid. Poke 64017,165 en ting, level complete. Sys 52992.

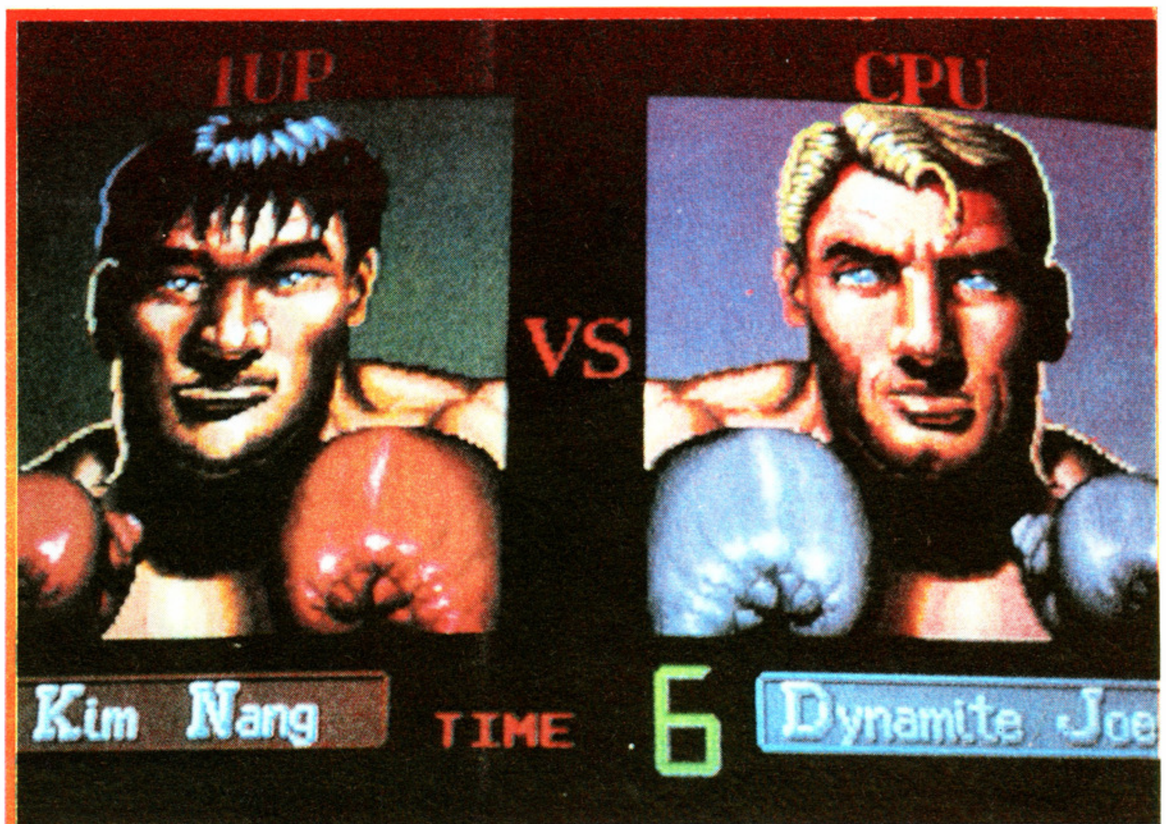
DRAGON NINJA
Poke 32890,173 = uendelig liv. Poke 38091,0, poke 43123,0 = uendelig energi. Poke 33356,0 = uendelig tid. Sys 32768.

SUPERDEAL
Poke 32774,255 = 255 mønter. Sys 4096.

WEC LEMANS
Poke 39170,0 = uendelig tid. Sys 32768 Only Expert.



Asuka N Asuka: Ligner 1942, skærmen vendt på højkant.



Final Blow: Modstanderne gør sig klar.



Final Blow: Utrolig grafik!!



Final Blow: Ret pæn score...

Nyt fra arcadehallen:

GOD HANDLING I DE SENESTE SUPERSPIL

I møntspillenes mørke SKER der noget...

Endelig, endelig er der ved at ske noget på handlingssiden i de nye arcade-spil. Hidtil har det ellers været sådan, at møntspillene mest har handlet om god lyd, god graik og en masse vold, og selvom der stadig er vold, har programmørerne af de seneste superspil faktisk for en stor dels vedkommende også brugt tiden på at udtænke nogle rimeligt realistiske baggrundshistorier. Flot.

Selvfølgelig er der også undtagelser, og denne måned kommer de fra "Missing In Action" og "Asuka N Asuka".

Men lad os vente lidt med det og istedet for bevæge os ned i grillbarens mørkeste og bageste hjørne for at spille lidt på "Strider".

"Strider" foregår i rummet, komplet med blinkende stejrner overalt i baggrunden. Det betyder også, at tyngdeloven er ophævet, og som spillets hovedperson - en fyr ved navn Strider - kan du rent faktisk klatre på væggene.

Rumbyen, hvor Strider holder til, ligger på en fjern fjern planet, og han kan gå rundt, som det passer ham, men foretrækker at holde til på hustagene øverst oppe.

Dit våben mod de mange fjender, der forøger at få dig ned fra tagene, er en boomerang, der er lavet af lys. Du kaster med den, dine modstandere forsvinder, og boomerangen vender tilbage til dig. En anden god ting, der dræber dine fjender, er en lille dims (af grafik, naturligvis), som du kan få i løbet af spillet. Dræb nogle bestemte aliens, så kommer dimsen frem, og når du samler den op, bliver den levende og vil følge rundt efter dig, næsten som om den var en lille robothund. Når du har denne din tro følgesvend med på slæb, farer den rundt og rundt og rundt omkring dig mens den dræber alt, hvad den støder ind i. En god partner at have.

Grafikken er meget, meget flot og din sprite er stor samt yderst detaljeret.

Strider er et hurtigt spil, hvor det både gælder om at have fart på, samt tænke hurtigt. Her er også en udfordring til hjernen, hvilket du vil finde ud af på nogle af de kommende levels. Her skal vi ikke afsløre for meget, men blot sige: Forbered dig på DET TYKKE spil. "Strider" vinder i længden, så tag hellere en god sæk tokroner med ned i arcadehallen. Her er et spil, hvis fans nemt kan blive totalt hooked. "Strider"-afhængige.

Final Blow

Boksning er oppe i tiden. Tænk bare på kampen mellem Mike Tyson og Robin Gibb, øhm... Unskyld: Mike Tyson og Frank Bruno, får vi lige at vide... Undskyld.

Hvorom alt er, så er Final Blow et af den slags boksespil, hvor man ikke bare skal stå og slå løs på hinanden som et par evnesvage blomkålshoveder.

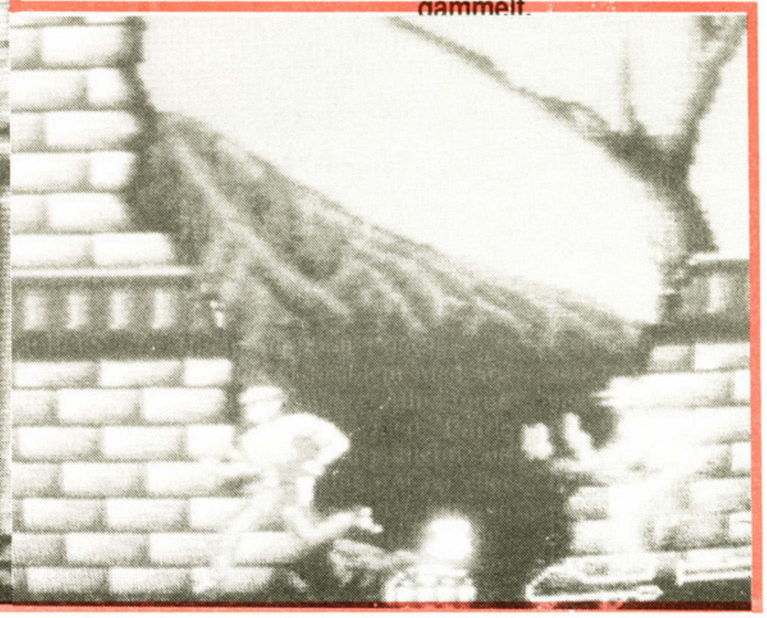
Nej, der er lidt indpakning, mest i form af spillerpræsentationer, detaljerede skærmbilleder (også efter kampen med scoring osv), samt en dommer, der ikke stikker op for bollemælk. Han er en sej ældre herre, kan man se, og tegnet lige så detaljeret som de øvrige spillere og som publikum.

Lyden er så flot, at man skulle tro, programmørerne havde tilbragt hele deres liv ved sidelinjen til en boksearena. De har i hvert fald også fattet, hvad et rigtigt godt og underholdende sportsspil går ud på: Det er nemlig ikke noget med fancy 3-D effekter, men istedet for noget, der kan ses fra siden og lige for, så man nemt og hurtigt kan bedømme, hvor man skal sætte ind med et godt og kraftigt slag.

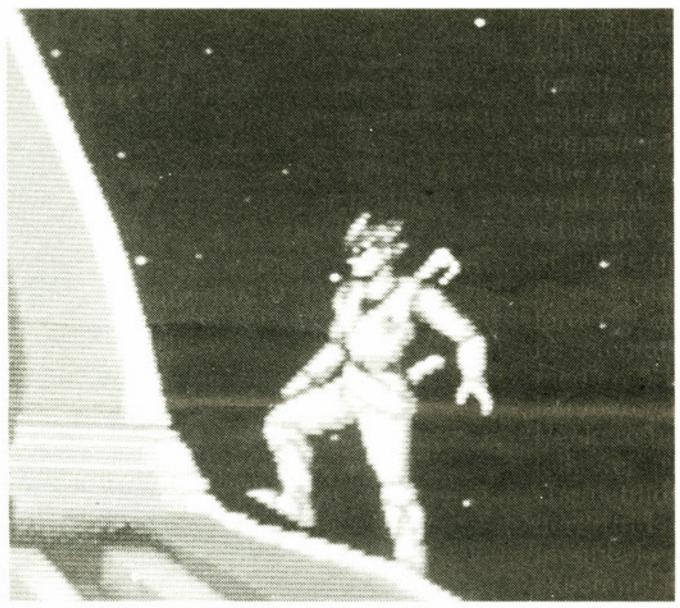
"Final Blow" kommer fra Taito, og det betyder, at der nok ikke går mange måneder før enten US Gold (GO) eller Ocean (Imagine) kommer med en hjemmecomputer-version.



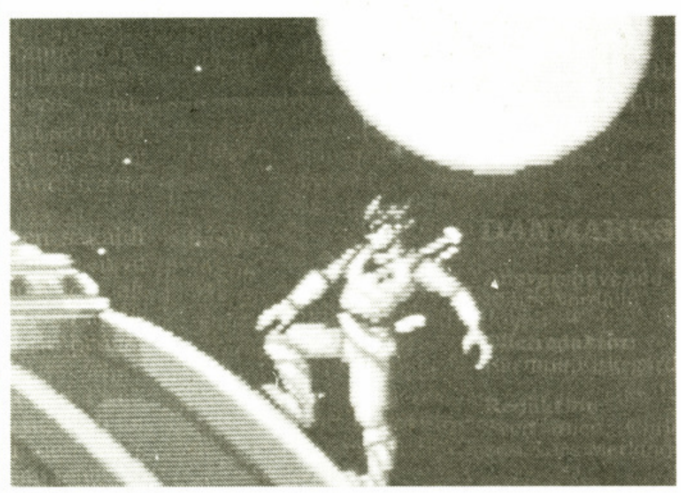
Missing In Action: Løb for livet, men kedelig gr'fk.



Missing In Action: Minder om noget, der er 2-3 år gammelt.



Strider: Er du klar til at erob-re rumskibet?



Strider: Lidt for tæt på månen...



Image Fight: Sidste level.

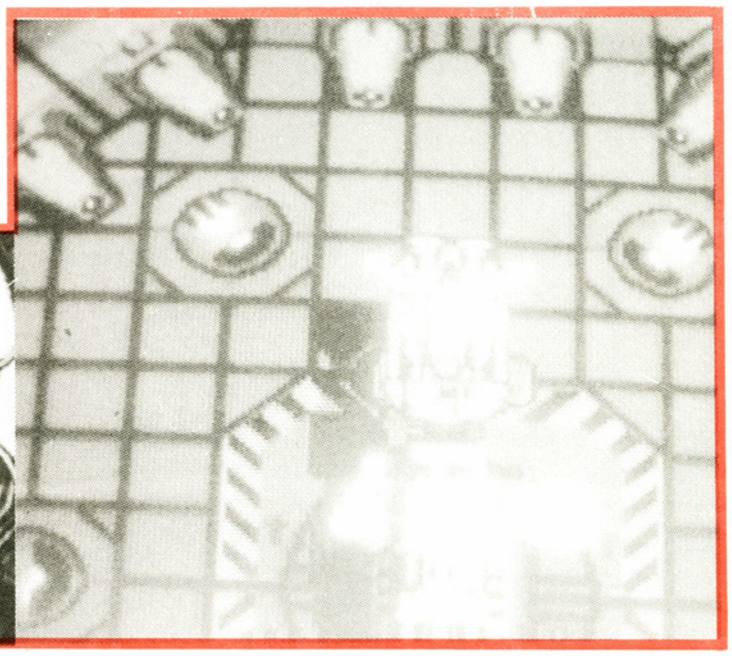


Image Fight: Action ses fra oven.

Du kan vælge mellem fem modstandere, men uanset hvem af dem, du vælger, er de svære at få kål på - allesammen, lige fra Dynamite Joe til Detroit Kid.

Du vinder ved Knock Out, og det er dommeren, der afgør, om din Knock Out kan accepteres. Godt spil.

Missing In Action
Godt spil er derimod mere end man kan sige om "Missing In Action". Det er Konami, der står bag, og de kunne lige så godt have kaldt deres spil for "Green Beret II", nej rettere sagt, "Green Beret", for det her spil er næsten ligedan som GB. Der er ikke noget nyt eller bedre, så tallet "II" ville være misvisende.

Konami må åbenbart have haft en travl dag, for selv grafikken er tyvstjålet fra Green Beret. Ja, selv lydsiden er "lånt".
Ikke flere kommentarer...

Image Fight
Er du til god, men anderledes grafik, må du derimod skynde dig at stoppe et par kroner i "Image Fight". Grafikken er nemlig meget speciel og kan på en måde godt minde om den farverige stil, der er i "Mr. Heli". Alligevel er "Image Fight" helt sit eget spil, med masser af flotte detaljer og en slutskærm, der ligner en blanding af et stort insekt og en pilot især rum- og iltmaske.

Men hvad så med spillet???
Nåja, det er jo derfor vi har puttet penge i. Så fat dit joystick og begiv dig ud på en spændende rejse, hvor du møder - naturligvis - et væld af spændende grafikfyldte modstandere.

Du er sat til at forvare universet, og det betyder, at du skal skyde alt, hvad der bevæger sig (og nu du er igang, skyd alligevel også alt det, der IKKE bevæger sig).

Når du har skudt den første bølge af fjender, får du nogle såkaldte "pods", som er små satellitrumskibe, der sætter sig fast på dine vinger og hjælper dig, så du kan udrydde endnu flere fjender. Blå pods skyder hver gang, du skyder. Røde pods skyder også, hver gang, du skyder, men desuden bevæger de sig i 16 forskellige retninger. Op til tre pods kan være tilsluttet dit rumskib, og de gør faktisk en ret stor forskel i "firepower" eller i ASM, Antal Skud pr Minut.

Der er noget ved "Image Fight", der gør, at man fra første sekund bliver hooked på spillet. Prøv det selv. Her er et kvalitetsspil, der ikke lige bliver båret ud af hallen med det samme.

Asuka N Asuka
Månedens sidste arcade-test, "Asuka N Asuka", er et ret ordinært stykke gennemsnitsarbejde. Der er ingen, der kan beskylde det for at være dårligt, men ligesom "Missing In Action" er det ret ordinært. Og det hele er bare set før, så enkelt er det.

Du er en pilot, der er sat til at "rydde op" i fjendens rækker under anden verdenskrig. Du har et lille fly, som du skal gelejde rundt over Stillehavet og ind over land samt ud på havet igen og ind over diverse krydsere og hangarskibe.

Disse er naturligvis dine mål, så tryk på bombeknappen og pløk dem altimens du samtidig undgår deres land-til-luft missiler samt skud fra de fjendtlige fly, der også har det med at cirkle rundt fra tid til anden.

I spillet har du en såkaldt smart bomb, og det er en af dem, du kan udrydde alt andet på skærmen med, undtagen dig selv, når du bruger den.

Du har også "Rapid Fire", der er en slags hurtig form for autofire, og så er det ellers bare om at holde sig i live.

Der er ikke meget at fortælle om "Asuka N Asuka", der i det store og hele er et ret kedeligt gennemsnitsprodukt. Skærmen er sat på højkant ligesom i det originale "1942"-spil, og skærmen scroller oppefra og ned, altså vertikalt. Grafikken er som man kunne forvente og ikke noget specielt her i 89.

Og det var så denne måneds round-up af arcadetests. Fem gode og mindre gode spil, men desværre ikke nogen klokkeklare klassikere eller superhits som sidste måneds "Hard Drivin'" (vi spiller det stadig konstant).

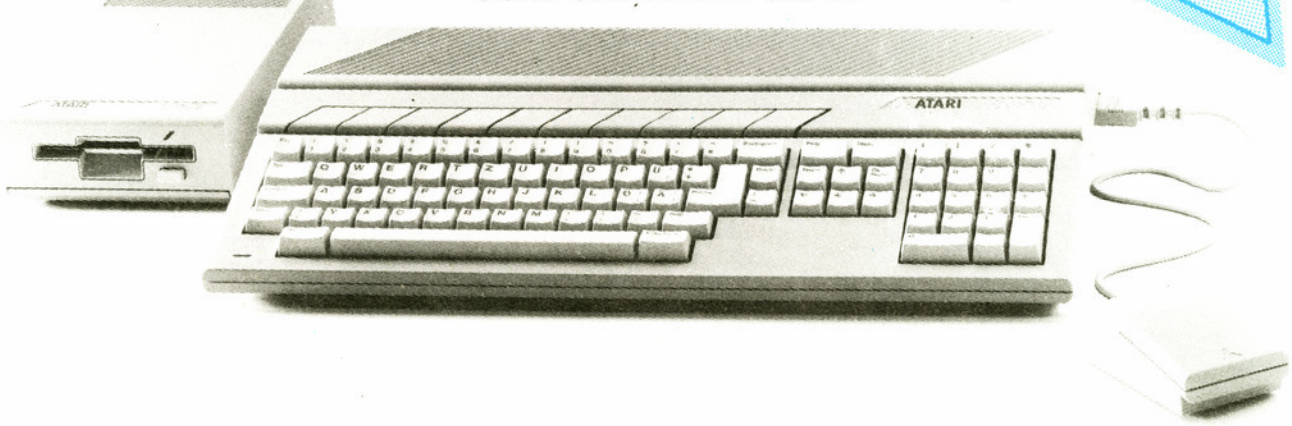
Mere arcadenyt i næste nummer. See 'ya.

ÅRETS COMPUTER

SPAR

6000 KRONER

COMPUTER ATARI 520 ST



COMPUTER & SUPERPACK

Med 4 nytteprogrammer plus
hele 21 SPIL med en VÆRDI alene på ca. 6000,-
PRIS alt incl. 4.995,-

Computeren

ATARI 520 ST.

512 Kb RAM, 192 Kb ROM, **Motorola 68000 processor, Indbygget TV-modulator, Indbygget MIDI (musiktilslutning)**, GEM, ST-BASIC, mus, dansk tastatur og ekstern dobbeltsidet 720 Kb diskettestation. Stort programudbud. Brugerklubber med mange Public Domain programmer.

Nytteprogrammer

- **Tekstbehandling**
  Skriv breve hurtigt, enkelt og effektivt.
- **Database**
  Skab dine egne kartoteker til f.eks adresser på medlemmer eller kunder.
- **Regneark**
  Spar tid. Lad computeren foretage de tidsrøvende beregninger.
- **Kalender**
  Udnyt din tid optimalt. Få orden i dine aftaler ved hjælp af computeren.

21 Spil

- Marble Madness
- Test Drive
- Beyond The Ice Palace
- Buggy Boy
- Eddie Edwards Super Ski
- Ikari Warriors
- Thundercats
- Ranarama
- Zynaps
- Quadralien
- Starquake
- Chopper X
- Roadwars
- Xenon
- Arkanoid II
- Wizball
- Black Lamp
- Genesis
- Thrust
- Seconds Out
- Mouse Trap

KUPON

☐ Jeg ønsker flere oplysninger om ATARI SuperPack

☐ Jeg ønsker at få oplyst navnet på nærmeste ATARI-forhandler

Navn: ______________________

Adresse: ______________________

Postnr, by: ______________ Telefon: ______________

Sendes til:
ATARI Danmark * Kontorhuset * Værkstedsgården 7 * 2620 Albertslund

ATARI
COMPUTER